

GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

N° 24

Juillet - Août 90

228 PAGES

TOUS LES JEUX DE
L'ÉTÉ TESTÉS

CABAL: le film, les
tracages, les jeux

C.E.S. DE CHICAGO:
34 pages venues des
États-Unis!

LES NOUVELLES CONSOLES:

- TurboExpress de Nec
- Game Gear de Sega
- CDTV de Commodore

PREVIEWS :

Battlechest 2 :

plus beau, plus fou !

Epic :

le 3D à son apogée

King's Quest 5 :

256 couleurs sur PC VGA!

Shadow Of The Beast 2 :

la jouabilité en plus...

Space Quest 4 :

une suite géniale!

DES TONNES DE CONCOURS

OXYGEN:

l'actualité Hors-Micro

M 4881 - 24 - 30.00 F



CADAL



Pilotez L'Avion Classe Top Secret
Issu Du Genie Technologique
De La US Air Force.

F-19

STEALTH FIGHTER

Prochainement sur Amiga et Atari ST.

MICROPROSE

D'époustouffants graphismes en 3 D

F-19

STEALTH FIGHTER

PILOTEZ L'AVION CLASS TOP SECRET ISSU DU GENIE TECHNOLOGIQUE DE LA US AIR FORCE.



L'armée de l'Air ne laisse filtrer aucune information sur tel ou tel modèle. Vous placez aux commandes de cet avion de chasse unique, invisible au radar.

Tout pile et les radars ne voient rien sur F19 Stealth Fighter est un régal pour les yeux. Ses graphismes sont si réalistes que vous ne pouvez vous empêcher de tendre la main pour toucher le ciel et le environnement d'ouest, autour qui vous dépayseront, à quelques mètres de votre cockpit, vous êtes parfaits normaux. Les changements de cap sont plus faciles que pour tous les avions que vous avez pu piloter jusqu'à maintenant et vous vous souvenez de la précision incroyable des ordres venus de cette de page qui défie les sens de vos.

Voilà pour la présentation. Mais l'essentiel, dites-vous: les fonctionnalités? Là aussi nous avons fait le maximum: vous percevrez quatre règles stratégiques du monde réel lors de missions de nuit ou diurne. Vous apprendrez comment garder votre profil d'incognito au-delà du seul du détecteur des radars. Réglez l'impact et quelle puissance que l'avisibilité.

F19 Stealth Fighter: Disponible sur IBM PC, Tandy et compatibles. Compatible avec les processeurs graphiques VGA / MEGA, EGA, Tandy, CGA et Hercules. Possibilité d'implémentation sur disque dur. Disponible sur supports Acoustic 3 1/2 et 5 1/4.



PROCHAINEMENT SUR AMIGA ET ATARI ST.

EDITO

Enfin les vacances! Boucler ce numéro d'été n'aura pas été une mince affaire, car c'est le plus gros numéro que nous ayons fait à ce jour.

C'est également le plus complet, avec le retour de l'actualité hors micro, dans une rubrique nommée Oxygen de près de 20 pages. Ce numéro marque également le grand retour du cinéma, avec un énorme dossier sur Cabal, un film fantastique qui devrait faire du bruit! A peine ce numéro terminé, nous partons nous reposer un mois, mais comptez sur nous pour vous préparer un numéro de septembre, dont la sortie devrait s'effectuer aux environs du 25 août. Nous ne pouvons pas vous dire grand-chose, mais il y aura de gros dossiers, avec des choses qui vont rendre jaloux tous nos confrères de la presse hors informatique, c'est dire...

Tiens, il manque tout de même quelque chose dans ce numéro: les posters! Eh bien, nous pensons que pour l'été, vous auriez préféré de plus grands posters que ceux que l'on trouve habituellement au centre du magazine. Du coup, nous sortons vers le 10 juillet le premier numéro Hors Série de Génération 4, et c'est un Spécial Posters, avec 8 grands posters (60x80 cm) des jeux de l'été. Il coûte 20 francs et sera en vente durant tout l'été.

Allez, je vous laisse, on doit partir. Profitez bien de vos vacances, l'année qui vient sera riche en événements de toutes sortes, en nouvelles machines, et nous serons là pour vous tenir au courant de tout ce qui se passe.

GÉNÉRATION 4



HORS SERIE N° 1

20 FRANCS

EN VENTE DES
LE 10 JUILLET

LES 8 POSTERS DE L'ÉTÉ

(format 60x80)

SOMMAIRE

TESTS 12 À 55

ARCADE/ACTION 12 À 29

Beaucoup de bons logiciels ce mois-ci en arcade/action. Découvrir le superbe *Phembo's Quest*, *Rantoxrox* un nouveau très bon soft de chez Ubi et surtout ne manquez pas *Thunderstrike*, le fabuleux défendeur en 3D de chez Millennium à l'animation incroyable. Et enfin, ne ratez pas *Flood*, le tout nouveau programme de Billfing (auteur de *Populous*), génial !

SPORT 30 À 33

En plus du nouveau jeu de golf d'Electronic Arts, deux disciplines en rapport avec l'actualité ce mois-ci présentes dans *Génération 4*. Les tennis tout d'abord avec la version de chez Palace totalement en 3D et enfin, *Kick Off 2* qui vient réaffirmer à point nommé la suprématie incontestable d'Anco dans ce domaine. A ne pas rater !

SIMULATION 34 À 39

Le fabuleux *DragonStrike* tient toutes ses promesses ! F-19, le simulateur de vol le plus célèbre (avec *Flight Simulator II*) sort enfin sur ST et Falcon n'en fini pas de nous étonner avec une nouvelle disquette de solutions.

ADVENTURE

Nous n'y croyons plus, mais *Demoes* (la suite de *Mercenary*) est bel et bien disponible sur ST et Amiga. Sans doute l'une des meilleures animations 3D ! A découvrir, le superbe *Legend of Faergail* de Rainbow Arts.

REFLEXION 46 À 53

Playing est tellement bien qu'il fait l'objet d'un concours ! Des wargames ce mois-ci avec *Battle Master* de PSS renouvelant avantageusement le genre et *Cemuron* : *Defender of Rome*, d'Electronic Arts.

CONSOLE 57 À 60

Une rubrique qui très peu de mois-ci. Gagnons que le prochain numéro regorgera de nouveautés !

LE BIDOUILLEUR MALADE 62-63

CONCOURS DEMOS 64 À 67

OXYGEN 95 À 114

LES COMPAGNIES ETRANGERES 115 À 120

Découvrez en avant-première tous les softs prévus pour les mois suivants la rentrée.

LES P.A. 122

LES COMPAGNIES FRANCAISES 124

Une seule page... mais tout est présenté en preview !

SPECIAL C.E.S. 125 À 150

Un compendium complet du plus grand salon informatique mondial "made in USA" et de ce qui nous a le plus marqué. O comités anarctique !

LES PREVIEWS 151 À 226

La plus grosse rubrique previews jamais parue dans *Génération 4*. On vous avait promis le mois dernier, nous passons en revue absolument toute l'actualité de la rentrée !

Directeur de la Publication: Godefroy Godecail
Rédacteur en chef: Stéphane Livassard (chef)
Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladone
Chefs de rubrique: Sophie Dumas, Mic Dax,
Philippe Querleux
Secrétaire de rédaction: Françoise Germin
Rédacteurs: Jean Delata, Betty Franchi, Robert
Frenck, Didier Lati, Laurent Katz
Maquettistes: Michel Lhoplaunt (chef), Daniel
Schindelman, Christophe Lavigne (pas chef),
Photogravure: Dignipol (Lille), Chromozone
(Montreuil), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris),
PSD (Paris), STRG (Courbevoie)
Impression: Synta (Torcy)
3615 GEN4: Mic Dax (chef), Walid (pas chef),
Secrétaire et abonnements: Nicole Gabert
Publicité: Antoine Hansel (chef), Alexandra
Gollard (pas chef)
Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au
capital de 2000 francs. Dépôt légal: 3ème
trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou
de documents, même partielle, est interdite.
L'envoi de textes ou de documents implique
l'acceptation par l'auteur de leur libre publi-
cation. Aucun document ne sera retourné.
Membre inscrit OJD
Commission
paritaire: 69731
ISSN: 0967-870X

OFFREZ-VOUS LA QUALITÉ GOLDSTAR® AU PRIX DU BULK !

Disquette 3" 1/2

720 K SFDD

(Réf MF1D) ~~9,90 F~~

5,90 F
TTC
(par 100)

Egalement sur catalogue :

Disquette 5" 1/4 - 1,2 Mo (Réf. M2HD)



CONTROL RESET A PARIS

▼ PARIS 8 : 38, rue de Turin - Tél. (1) 45 22 51 00

▼ PARIS 12 : 60, cours de Vincennes - Tél. (1) 43 40 80 80

▼ PARIS 15 : 44, rue de Crouxault - Tél. (1) 48 42 55 10

ET 22 AUTRES BOUTIQUES EN FRANCE



**Je ne peux vraiment
plus m'en passer:
JE ME FAIS PLAISIR**

Je m'abonne à Génération 4

**1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son
autocollant (grand format)**

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

**2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !
En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des
musiques des Voyageurs du Temps)**

+ l'autocollant grand format

+ 5 autocollants petit format

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

Je choisis:

1 an ☐ 2 ans ☐

T-shirt ☐ CD laser ☐

France ☐ Europe ☐ Monde ☐

Envoyez votre demande d'abonnement à:
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210,
Que du faubourg, Saint-Martin 75010 PARIS

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

VILLE : **CODE :**

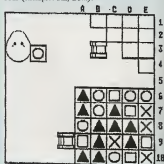
Règlement : Pour l'étranger, voir les
conditions en page sommaire

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

CONCOURS PLOTING

Tous les mois avec Génération 4 et Plotting, gagnez les dernières nouveautés d'Océan! Le principe est très simple, il s'agit de répondre sur cartes postales uniquement, au challenge ci-dessous (exemple: A2, B3...):



Comment atteindre la case E8 en quatre coups?

Envoyez vos réponses à Génération 4
Concours Plotting 19 rue Hégésippe Moreau
75018 Paris avant le 30 septembre 1990.
N'oubliez pas de mentionner votre machine.

3615 GEN4
LE SERVEUR
QUI NE PLANTE
JAMAIS!

SEPT TONNES DE VITESSE



PRENEZ LE CONTROLE DU VAISSEAU DE COURSE LE PLUS PUISSANT DU MONDE.

HORS-BORD USA: Avec **OFFSHORE SUPERBOAT RACING**, vous prenez les commandes de 4 vaisseaux nautiques de pure classe et vous participez à des courses sur un circuit réaliste de pistes à 3 dimensions. Une flotte rapide de 4 capitaines d'ordinateur vous bercent la route du titre la plus

prestigieuse des courses de hors-bord. Ajustez votre gilet de sauvetage, la traversée sera dure!

ACCOLADE

Accolade Europe Ltd., The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road, LONDON SW11 3SS.
Tél. 18-46-71 728 1281

Date de publication:
IBM PC et CBM 64/128,
DISQUE et CASSETTE:
en vente actuellement.

AMIGA:
disponible en Juin.

ATARI ST:
disponible en Juillet.

Photos d'Arnaud de la merchant IBM PC et CBM compatibles.

GRAND CONCOURS RAINBOW ARTS

A l'occasion du spécial Rainbow Arts, nous vous proposons de participer à un grand concours portant sur la production de cette société et de gagner de nombreux lots.

Questions:

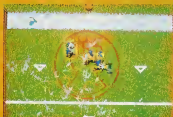
- En 1948, année pendant laquelle se déroule East vs West, quelles sont les puissances occupantes de Berlin?
- Comment s'appelle le démon à 3 têtes dans Turrigan?
- Parmi ces titres, lesquels ne sont pas des jeux de Rainbow Arts?
 - Denaris
 - Return to Fractalus
 - Epic
 - X-Out
 - The Gold of the Aztecs
 - Ra
- Quel est le nom du dernier jeu de rôle de Rainbow Arts?

Lots:

1er prix: 1 "ghetto-blaster (d'une valeur d'environ 1000 francs) + les deux derniers jeux Rainbow Arts.

2e au 5e prix: Trois jeux Rainbow Arts

5e au 25e prix: Des posters, des badges + 1 jeu Rainbow Arts



Envoyez vos réponses sur cartes postales uniquement à Génération 4, Concours Rainbow Arts, 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos nom et prénom, numéro de téléphone, adresse, et la machine possédée.

CUMANA ET INNELEC PRESENTENT :

"DRIVE SIDE STORY"



STYLING

Les lecteurs de disquettes Cumana
qui se connectent à tous les milieux.

Avec eux, tout change. L'ordinateur Cumana, le logiciel.
Le chargement s'accélère. L'écriture, multi-écriture, 1/2 et
5 1/4 est assurée et rétro-compatible. En version mono ou biphasé,
ils sont beaux, peu encombrés, silencieux, sûrs, chers, sûrs.

Avec comme partenaires :

Les ordinateurs Cumana, les lecteurs de disquettes Cumana, les logiciels
et les logiciels Cumana, les logiciels Cumana, les logiciels Cumana.

Les logiciels Cumana

CUMANA

Les logiciels Cumana



INNELEC

10, rue de la République
92000 Nanterre
Tél. 01 1 41 11 11 11

Tous les logiciels Cumana sont disponibles chez nous.

DANS LES 3160 SALLES DU RESEAU INNELEC (REVENDEURS ET BAYONS SPECIALISES) : ANCHAGE, BOULANGER, BIZ
CARREFOUR, COMFORAMA, CONNEXION, CONTINENT, CORA, EPIROMARCHE, FRAC, GALERIES LAFAYETTE, HYPERMEDIA
MAJUSCULE, MAMMOUTH, MONTLAUR, NAZA, PLEIN CIEL, RALLYE, GROUPE, TANDY.

SATAN



OFFRE SPECIALE !

DINAMIC vous offre
une démo de **SATAN**
gratuite sur ST* ! Il
suffit de renvoyer ce
coupon et votre adresse
complète chez **UBI SOFT**

* Offre limitée en fonction
des disponibilités

DANS UN AUTRE MONDE, UN MONDE DOMINE PAR LE MAL, **SATAN**
VOUS PREPARE UNE COURSE INFERNALE...

DINAMIC

DISPONIBLE SUR AMIGA,
ATARI ST, PC, AMSTRAD 517,
COMMODORE 64

DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
8-10 RUE DE VALMY
91100 MONTREUIL-BOIS

INDEX DES TESTS

	S.L.	F.L.	D.L.	Page
ARCADE/ACTION:				
ATF 2 (AM/ST)		2	2	12
Back To The Future 2 (AM)	3			14
Flimbo's Quest (AM/ST)	4	5	5	16
Rank (AM)	4	4		28
Shadow Warriors (AM/ST)	4	4	4	26
ThunderStrike (PC)	4	5	4	18
Venus (AM/ST)		4		22
Flood	5	5	4	54
SPORT:				
International 3D Tennis (AM/ST)	4	4		30
Kick Off 2 (AM)	5	5	5	32
PGA Tour Golf		4	4	56
SIMULATION:				
DragonStrike (PC)	5	5	5	34
F19 Stealth Fighter (AM/ST)	4	4	4	36
Falcon Mission Disk 2 (ST)		4	4	38
Rapcon/Tracon (PC)		2	3	39
AVENTURE:				
Berlin: East Vs West (AM/PC/ST)	3	3	3	44
Democles (ST)	4	4	4	42
Legend Of Faerghaill (AM/ST)	4	4	5	40
Secret Of The Silver Blades (PC)			4	45
REFLEXION:				
Battle Master (ST)	4	4	4	48
Imperium (ST)		2	2	50
Plotting (AM)	5	5		46
Centurion: Defender of Rome	4	5		52

Vous retrouverez désormais cette nouvelle page de Génération 4 tous les mois. Elle permet de repérer rapidement tous les jeux testés de chaque numéro, la page où ils se trouvent, et surtout, les avis des testeurs sur le maximum de jeux. Voici qui vous permettra donc de connaître l'avis de votre testeur préféré.

BARÈME

- 0- Mineable
- 1- Mauvais
- 2- Moyen
- 3- Sympa
- 4- Bon
- 5- Génial

TESTEURS

- J.D.: Jean Delaite
- B.F.: Betty Franchi
- R.F.: Robert Franchi
- F.L.: Frank Ladoire
- D.L.: Didier Letil
- S.L.: Stéphane Lavoisard
- P.Q.: Philippe Querleux

**ARCADE / ACTION**

ADVANCED TACTICAL FIGHTER



ATF est un jeu d'arcade-simulation, mêlant certaines idées des simulateurs de vol avec celles des jeux de tir et plus particulièrement de Mech 3. Vous pilotez donc un chasseur, et devez éliminer un certain nombre de cibles et d'ennemis avant de retourner à votre base. Toutes les options classiques permettent de choisir vos armes, de voir une carte de la région à surveiller, de

sélectionner la scène, le joystick ou le clavier, de sauvegarder un jeu... Bref, ça commence le sérieux. Le moment de l'avion fait plus penser à un jeu d'arcade qu'à un simulateur. Vous voyez votre avion de derrière, un radar vous permettrait de repérer les ennemis. Les graphismes ne sont pas terribles, même en VGA, et l'intérêt du jeu est vraiment très limité. L'animation est correcte et la jouabilité moyenne. Un soft un peu trop quelconque ?

**AM**GRAPHISME **60%**ANIMATION **62%**SON **45%**INTERET **61%****Disponibilité**

AM : Juillet
PC : Non annoncé
ST : Juillet

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
DIGITAL INTEGRATION

C'EST NOTRE IDÉE D'UN SPORT. NE CLIGNEZ PAS DES YEUX !

PROJECTYLE



- Ballons et marteaux au combat
- Plus de 200000 lignes de code
- Des jeux alternatifs pour tous les goûts

ST + AMIGA

ELECTRONIC ARTS 31 AV. STATION ROAD LINDSEY ME. CLERKENWELL RD. LONDON EC2M 6RN TELEPHONE 071 253 1012

ELECTRONIC ARTSTM



BACK TO THE FUTURE 2



Au moment même où sort au cinéma le troisième partie de cette fantastique aventure (voir rubrique Oxygène), Imageworks nous offre de revivre les aventures de second "Retour vers le futur", dans un jeu reprenant les moments clés du film.

La première phase se déroule dans le futur, et est une sorte de Paperboy améliorée. Marty est sur son hoverboard, survole la ville flottant au-dessus du sol, et doit parcourir la ville fantasmagorique d'Hill Valley. Comme dans Paperboy, il doit éviter des obstacles très nombreux, allant des voitures aux bouches d'égoût, des poubelles robotisées au vieux Briff. Le pire, c'est qu'il est en plus poursuivi par Griff et sa bande, qui sont bien décidés à lui donner une bonne leçon.

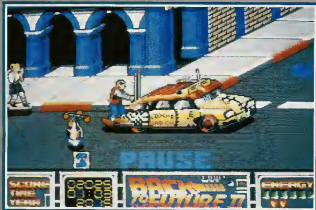
Le joueur commande Marty, et doit sautiller entre les obstacles, donner des coups de poing à Griff et ses acolytes, mais il peut aussi sauter au-dessus des obstacles, ou même s'accrocher au dos d'une voiture pour accélérer. Le jeu se déroule horizontalement ou diagonalement, selon les endroits, et Marty peut renverser divers objets. Son but est d'aller jusqu'à la fontaine sur la place de la mairie, où il pourra, comme dans le film, se débarrasser de ses ennemis jurés.



La seconde phase se déroule encore dans le futur. Junteur, traversé par la police, est censé être effé. Elle doit absolument sortir de la maison sans être vue par quiconque, et plus particulièrement son double plus âgé. Cette phase est un peu un jeu de réflexion. On voit un plan de la maison, et les divers personnages qui sont chacun dans une pièce. En mettant le joystick dans une direction, une porte s'ouvre. En appuyant alors sur le bouton, les deux portes en question s'ouvrent, et les personnages se trouvent dans une pièce voisine de la porte l'impression. Le but est de trouver la bonne combinaison de portes à ouvrir, afin que Jean-Pierre puisse la voir, sans jamais tomber sur quelqu'un.

La troisième phase nous ramène au présent, mais au présent altéré, où Briff contrôle toute la ville. Dans une phase de jeu à scrolling horizontal rappelle Vigilante, le joueur dirige Marty, qui doit combattre de nombreux ennemis et éviter les obstacles qui tombent de tous les côtés.

La quatrième phase reprend les souvenirs de 1955, durant le Bat des Saisons. C'est le moment un jeu de réflexion, dans lequel Marty doit reconstituer une photo en un temps limité. C'est exactement comme un jeu de tangram, ce qui n'a rien d'original, mais permet toujours de se reposer après l'épuisante troisième phase.



La dernière phase est la course-poursuite entre Marty sur son hoverboard et Bill dans sa voiture. Le jeu reprend le même principe que dans la première partie, si ce n'est que les obstacles changent, et qu'il n'y a plus d'ennemis à combattre. Par contre, les obstacles sont bien plus nombreux. Grand fan de la série Retour vers le futur, je dois avouer que cette conversion Microsoft ne m'a pas trop déçu. C'est un jeu sympa, avec des phases variées et bien réalisées, tout particulièrement les deux scènes en hoverboard, qui sont bien mieux que Paperboy. Graphiquement, le jeu n'a rien d'exceptionnel, et la musique, signée David Whittaker, est de bonne qualité. En attendant Retour vers le futur 3, toujours chez Microsoft, mais pour Noël !



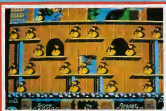
	AM	ST
GRAPHISME	65%	65%
ANIMATION	75%	75%
SON	86%	76%
INTERET	77%	77%
Disponibilité		
AM : Juillet		
PC : Non annoncé		
ST : Juillet		
PACKAGING :	-/10	
DOC :	-/10	
IMAGWORKS		

FLIMBO'S QUEST



Flimbo's Quest est le type même de jeu qui risque de faire un malheur chez les passionnés des jeux d'arcade. La fiancée de Flimbo vient d'être enlevée par l'infâme posticheur Franz Dandruft, et il se tient qu'à vous de permettre à ce super petit bonhomme de retrouver sa dulcinée. Il faut pour cela traverser les sept régions (certaines de niveaux à parcourir) appartenant à l'ignoble professeur, infestées par des mutants particulièrement hostiles. Heureusement, dans chaque région, vous pouvez acheter divers objets dans la boutique d'un magicien. En tuant les mutants, ceux-ci libèrent parfois un objet. Cela peut être de l'argent, une arme ou un bonus (vie, temps, panache...). Pour passer d'un niveau à un autre, il faut rassembler plusieurs morceaux de parchemin, sur lesquels sont inscrites les lettres d'un mot magique. Le temps est bien sûr limité et il faut se dépêcher et souvent un maximum de bonus temps ou les acheter. Votre arme, peu puissante au début, peut subir des améliorations (portée de tir plus longue et plus puissante), si vous achetez le matériel adéquat dans la boutique. De même, une potion peut vous rendre invulnérable pendant un laps de temps assez court. Les niveaux ne sont pas très grands, mais il faut les parcourir plusieurs fois de long en large pour finir chaque région. Flimbo, quelque peu maladroit, ne peut détenir qu'un seul objet à la fois, et il veut même aller très souvent à la boutique pour y déposer ses possessions. Chaque niveau possède des démons et des monstres différents, mais aussi de plus en plus de pièges ou de salles bonus. Celles-ci permettent de trouver beaucoup d'argent dans une même pièce, mais il faut prendre tous les sacs d'or dans un ordre précis. La version écrite sur Amiga, étant superbe, très colorée et avec de magnifiques graphismes. Le jeu possède en outre un scrolling différentiel impressionnant et une animation des personnages réussie. Les sons et la musique sont à l'image du jeu, très agréables et bien réalisés. La jouabilité est très grande, ce qui permet de progresser assez rapidement dans les premiers niveaux. Après cela demande un peu plus d'entraînement et un peu de chance. Il est seulement regrettable que pas plus d'objets et de bonus ne soient accessibles et qu'il n'y ait pas plus de sept niveaux.





AM

GRAPHISME

90%

ANIMATION

85%

SON

85%

INTERET

86%



Disponibilité

AM : Juin

PC : Non prévu

ST : Juin

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

SYSTEM 3

**DONNEZ
DU PUNCH
A VOTRE MICRO.**

PLUS DE 2 000 LOGICIELS TRES PERFORMANTS.

Sur SM1, 24h sur 24, plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché. Super utilitaires, tableurs, langages, professionnels, graphiques, dessins, mod, etc. En plus, ils sont gratuits : vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

NOUVEAUTÉS ET "EXCLUSIFS" DE SM1.

Chaque semaine à l'affiche de SM1, les dernières nouveautés du catalogue et les événements EXCLUSIFS de SM1, une collection de perles. Alors que vous ne pouvez trouver que sur SM1 !

UN TÉLÉCHARGEMENT SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.

Avec Guddet, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et il vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

3615

SM1

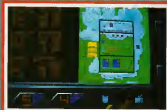
LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES

THUNDERSTRIKE



Le jeu se passe en 2238, et vous participez à un jeu télévisé, en tant que pilote d'un vaisseau de combat. Les règles du jeu sont assez simples. Vous êtes dans une arène avec votre vaisseau et vous possédez un certain nombre de bases au sol. Dans cette même arène, un certain nombre de générateurs de vaisseaux ennemis de divers types.

Votre but est de protéger vos bases, de détruire les vaisseaux ennemis ainsi que leurs générateurs. Votre vaisseau possède au début de chaque round un bouclier énergétique nul et en cours de jeu, vous trouvez divers bonus (turbo, tir double, bouclier...). Le but du jeu n'est pas seulement de détruire les ennemis, mais aussi de maintenir et d'augmenter l'audience télévisée de votre combat. Pour être suivi par le maximum de téléspectateurs, vous devez avoir un excellent pourcentage de touches et ne pas faire d'erreurs. Chaque niveau est plus difficile que le précédent, puisqu'il y a plus d'ennemis, plus de bases à défendre, plus de générateurs à détruire. Jusqu'à là, rien de bien original me diriez-vous. Et pourtant innovateur, ce logiciel l'est, avec ses vues en 3 dimensions formes pleines et une animation très rapide. À la souris, le bouton de gauche permet d'accélérer alors que le bouton de droite permet de tirer. Au début du jeu, vous avez le choix entre 5 vaisseaux différents, certains étant plus rapides, d'autres plus maniables. Quoi qu'il en soit, à chaque niveau, si vous êtes efficace, les caractéristiques de votre vaisseau seront améliorées. Très jouable, ce jeu possède une superbe animation qui rend le jeu passionnant.





PC	
GRAPHISME	85%
ANIMATION	89%
SON	31%
INTERET	81%
Disponibilité	
AM : Juillet	
PC (E,V) : Juillet	
ST : Juillet	
PACKAGING : -/10	
DOC : -/10	
MILLENNIUM	



TOP 15 Tous Ordinateurs

R	TITRE	Aut. Date
1	OPERATION STEALTH (Jeux-Éclairage) (E, V)	NEW
2	SHADOW WARRIORS (Jeux-Éclairage) (E, V)	NEW
3	ITALY 90 US GOLF (Jeux-Éclairage) (E, V)	3
4	128 RETALIATOR (Jeux-Éclairage) (E, V)	1
5	IVANKO (Jeux-Éclairage) (E, V)	2
6	TURBANI Shadow King (Jeux-Éclairage) (E, V)	NEW
7	DRAGON'S BREATH (Jeux-Éclairage) (E, V)	8
8	EMOTION 100-0-10 (Jeux-Éclairage) (E, V)	4
9	RAINBOW ISLANDS (Jeux-Éclairage) (E, V)	7
10	IMPASSABLE (Jeux-Éclairage) (E, V)	NEW
11	CRACKDOWN (E, V)	5
12	BLACK TIGER (E, V)	8
13	OCEAN BEACH VOLLEY (Jeux-Éclairage) (E, V)	14
14	ULTIMATE GOLF (Jeux-Éclairage) (E, V)	10
15	MIDWINTER (Jeux-Éclairage) (E, V)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	ADRIAL CHAMPION CHIP SOCCER & DANCE (Jeux-Éclairage) (E, V)
2	DYNASTY WARS (E, V)
3	INTERNATIONAL 10-TONES (Jeux-Éclairage) (E, V)
4	MIDNIGHT RESISTANCE (Jeux-Éclairage) (E, V)
5	LES JUSTICES N°1 (Jeux-Éclairage) (E, V)

Vente par correspondance
93.42.57.12
Dépôt: PARIS 16, 93, 13, 57, 12
MINTEL :
2.15 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS FORUM DES HALLES

5, rue Picpus
et 4, Place de la Bourse
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél: 43 06 13 70

NOUVEAU CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Rea)
84, av. des Champs Élysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Elise
Tél: 42 56 04 13

Profitez dès cet été de la baisse de prix sur les jeux portables !



**La console ATARI
LYNX + 4 jeux**
Surf, BMX, Skate Board, Footbag
1790 F 1490

**La LYNX de Atari,
La 1^{re} console
de jeux portable
avec un écran
couleur !**

Les Jeux disponibles

Electroop (Arcade) 275 F
Games Of Zandoras
(Shoot'em up) 275 F
Chip Challenge 275 F
Blue Lightning 275 F

et d'autres titres géniaux à venir cet été !

Ghostbot
Rampage
Klax
Vindicators
Xenophobe
Skins World
Zerford Mercury
Red Baron
3D Barrage
Road Blasters
Tournament Cyberball
Ninja Garden
Checkered Flag

La Console Gameboy 990 F

+ 1 jeu au choix : Tetris, Batman...
+ Les écouteurs stéréo
+ Le câble vidéo Link permettant
de relier 2 Gameboys entre eux

PROMOTION SUR LES CARTOUCHES

Super MarioLand 295 F 175 F
Alley Way 295 F 175 F
Solar Striker 295 F 175 F
Kwik 295 F 175 F
Tetris 295 F 175 F

**La Gameboy de
Nintendo,
une Qualité de Jeu
Incomparable !**

790 F

(Inclus : Les écouteurs stéréo)



Des nouveautés démentes pour cet été !

Batman 245 F	Alas 245 F	Football Team 245 F	Schulosa 245 F
Hyper Lead Runner 245 F	Amok World 245 F	Penguen Land 245 F	Space Invaders 245 F
Malay Mirror 245 F	Base Ball Stars 245 F	Pyramen Wars 245 F	Trump Boy 245 F
Nutcracker King 245 F	Madax 245 F	Puzzle King 245 F	Warriors 245 F
Pinkall 245 F	Chess 245 F	Puzzle Royal 245 F	Flapall 245 F
Tennis 245 F	Poppy Special 245 F	Q Ritten 245 F	Kwik 245 F
Tennis 245 F	Cokeman Snook 245 F	Qix 245 F	Master Karamba 245 F
Volleyball 245 F	Moh Jong 245 F	Quatre 245 F	Master Cross 245 F
Golf 245 F	Navy Blue 245 F	Rakety Special 245 F	Rampage Of Gator 245 F
Castle Vania 245 F	Norcom 245 F	Slope 245 F	World Bowling 245 F
Red Alaser Glava N 245 F	Orcho 245 F	Succubary 245 F	

**Plus de nombreux
titres à venir
en import
Téléphone au
93.42.57.12
pour connaître
la disponibilité
exacte.**

LES NOUVEAUTES DE L'ETE CHEZ MICROMANIA

2 COMPILATIONS GEANTES Sur Amstrad Cossète et disquette, Atari ST, Amigo

LES AVENTURIERS

+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Vigilante
+ Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 2

+ Ghostbusters 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

Des Hits Fabuleux !

Shadow Warriors
Secret Defense
Dynasty Wars
Tie Break
Adidas Champion Chip Soccer
Rotox...



MICROMANIA

NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

*Vous pouvez maintenant
acheter vos jeux
7 jours / 7 jusqu'à 22 h !*

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
pour Atari ST, Amiga, PC
et pour consoles de jeux,
GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, SEGA,
PC Engine.

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour Atari ST,
Amiga, Sega, PC et pour consoles de jeux,
GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, PC Engine.
Ouvert 7 jours/7 jusqu'à 22 h.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Bonet)
84, avenue des Champs Elysées
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Capote Laiterie sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43.71.12.41

PROMOTIONS "SPECIAL ETE"

MANETTE SPEEDKING 99 F



AMSTRAD

CABAL	59/99 F
OPER. THUNDERBOLT	59/99 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F
THE STRIDER	ND/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F
LES BEST OF US GOLD	99/149 F
EPYX ACTION	ND/99 F
LA COMPIL OCEAN	59/99 F
HEAT WAVE	59/99 F
JOYSTICK THUNDER	59/99 F

AMIGA

LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
LES NUMEROS 1	149 F

**10 DISQUETTES
3 1/2 DF 80
GARANTIE A VIE 99 F**

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F



**10 DISQUETTES
AMSTRAD 195 F**

ATARI ST

LES GEN' D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
SPACE HARRIER 2	99 F
SEVEN GATES OF JAMBALA	99 F
STARBLAZE	99 F

ARCADÉ / ACTION VENUS



Pas de doute, la qualité des softs de chez Gremlin est sur une vaste ascendance. Vous en est la dernière preuve. Il s'agit certes d'un classique shoot'em up, mais sa réalisation est exceptionnelle, et pour une fois vous n'êtes pas aux commandes d'un vaisseau mais d'un insecte géant !

En effet, l'histoire du scénario est simple. Depuis de nombreuses années, les hommes possèdent leurs relations de la terre. Malheureusement, l'accroissement subi de la population est un effet dévastateur sur la production agricole. Pour répondre à cette demande sans cesse plus grande, les agriculteurs firent appel de méthodes abstruses aux techniques chimiques, d'où-dit les engrais, les pesticides... Au fil des années, la nature terrestre s'épure inexorablement et la planète s'assèche. De plus, la faune, et plus particulièrement les insectes dont certains indispensables à l'équilibre végétal, furent détruits. Conséquence du grave problème, une communauté de scientifiques de tous bords essaya d'y remédier en créant une race d'insectes cybernétiques. Malheureusement une erreur dans leur programmation génétique entraîna une catastrophe plus importante encore. Il ne restait plus qu'une seule solution : créer un insecte capable de combattre et d'annuler cette race de mutants.

C'est ce dernier que le joueur dirige tout au long de 50 niveaux et 10 mondes différents.



	AM	ST
GRAPHISME	90%	82%
ANIMATION	85%	85%
SON	83%	73%
INTERET	81%	81%
Disponibilité	PACKAGING : -/10	
AM : Juillet	DOC : -/10	
PC : Non prévu	GREMLIN	
ST : Juillet		



Héros de superpôtés graphiques, de bon bruitages et une bonne musique, Venus intègre quelques idées intéressantes. L'action ne se résume pas à avancer en tirant tout ce qui bouge. Votre insecte peut avancer de deux façons différentes : soit en "marchant", soit en sautant. A chaque fois, ou presque, qu'un ennemi est détruit, il libère un bonus. Il suffit alors de s'en emparer (en tirant dessus) pour accéder à certaines armes supplémentaires : triple ou quadruple tir, projectiles en cloche, mine ou plus puissant... Choisir agilité, une fois ou deux en votre possession, vous pourrez passer de l'une à l'autre avec les touches de fonction. Pour passer certaines difficultés de niveau, vous devrez utiliser les tremplins spécialement prévus à cet effet. D'autre part, sans avoir le temps de dire "oi", vous vous retrouvez la tête en bas, bien accroché au "plafond", c'est-à-dire en bas de l'écran. La première fois, je vous assure, ça surprend ! Pendant le jeu, il s'agit de parfaitement maîtriser, avec un minimum de rapidité, l'inversion des commandes. Dernière précision, un tableau bonus est présent entre chaque monde et le programmeur vous donne des codes permettant de ne pas recommencer au début lors d'une nouvelle partie.

En résumé un bon soft qui renouvelle assez bien le genre du shoot'em up.

MICROMANIA

PC COMPATIBLES

ACTION STYLER
+ DOUBLE DRAGON
+ FLAYTON
+ BLACK CARB
+ DRAIN THUNDER

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 100-105.
 2. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 106-111.
 3. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 112-117.
 4. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 118-123.
 5. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 124-129.

DYNASTY WARS	2499
EAGLE'S RIDER	2499
FIRE AND FORGET 2	2699
F26 RETALIATOR	7999
FLIGHT OF THE STRUCKER	3499
ITALY '90	2699
LORDS OF FEAR	2699
LES PRODIGES	2499
MIDWINTER	3499
NOVA	3499
THUNDER CUP	2499

AUTRES NOUVEAUTES

[illegible]

MAHETTE HOME	1980
MAHETTE HOME	
-CHARTER	2000
QUICKJOY INC	1990
TELEPHONE CO OF MD	2000

WOLFE
DOUGLAS DRAGON 2
BRONSON
HARTON
ALL METAL PLANT
MICHAEL JONES (AVANT)
LAX
LES VOYAGEURS DU TEMPS
S.A. MITHRA
HIE ATTACK CRIPPER
H. MARK PLATOON
HARSH
HARSH

1. **ALMA W.**
 2. **ALMA W.**
 3. **ALMA W.**
 4. **ALMA W.**
 5. **ALMA W.**
 6. **ALMA W.**
 7. **ALMA W.**
 8. **ALMA W.**
 9. **ALMA W.**
 10. **ALMA W.**
 11. **ALMA W.**
 12. **ALMA W.**
 13. **ALMA W.**
 14. **ALMA W.**
 15. **ALMA W.**
 16. **ALMA W.**
 17. **ALMA W.**
 18. **ALMA W.**
 19. **ALMA W.**
 20. **ALMA W.**
 21. **ALMA W.**
 22. **ALMA W.**
 23. **ALMA W.**
 24. **ALMA W.**
 25. **ALMA W.**
 26. **ALMA W.**
 27. **ALMA W.**
 28. **ALMA W.**
 29. **ALMA W.**
 30. **ALMA W.**
 31. **ALMA W.**
 32. **ALMA W.**
 33. **ALMA W.**
 34. **ALMA W.**
 35. **ALMA W.**
 36. **ALMA W.**
 37. **ALMA W.**
 38. **ALMA W.**
 39. **ALMA W.**
 40. **ALMA W.**
 41. **ALMA W.**
 42. **ALMA W.**
 43. **ALMA W.**
 44. **ALMA W.**
 45. **ALMA W.**
 46. **ALMA W.**
 47. **ALMA W.**
 48. **ALMA W.**
 49. **ALMA W.**
 50. **ALMA W.**
 51. **ALMA W.**
 52. **ALMA W.**
 53. **ALMA W.**
 54. **ALMA W.**
 55. **ALMA W.**
 56. **ALMA W.**
 57. **ALMA W.**
 58. **ALMA W.**
 59. **ALMA W.**
 60. **ALMA W.**
 61. **ALMA W.**
 62. **ALMA W.**
 63. **ALMA W.**
 64. **ALMA W.**
 65. **ALMA W.**
 66. **ALMA W.**
 67. **ALMA W.**
 68. **ALMA W.**
 69. **ALMA W.**
 70. **ALMA W.**
 71. **ALMA W.**
 72. **ALMA W.**
 73. **ALMA W.**
 74. **ALMA W.**
 75. **ALMA W.**
 76. **ALMA W.**
 77. **ALMA W.**
 78. **ALMA W.**
 79. **ALMA W.**
 80. **ALMA W.**
 81. **ALMA W.**
 82. **ALMA W.**
 83. **ALMA W.**
 84. **ALMA W.**
 85. **ALMA W.**
 86. **ALMA W.**
 87. **ALMA W.**
 88. **ALMA W.**
 89. **ALMA W.**
 90. **ALMA W.**
 91. **ALMA W.**
 92. **ALMA W.**
 93. **ALMA W.**
 94. **ALMA W.**
 95. **ALMA W.**
 96. **ALMA W.**
 97. **ALMA W.**
 98. **ALMA W.**
 99. **ALMA W.**
 100. **ALMA W.**

DELL'OPERA PIU' STRETTA E RIGOROSA
PUBBLICAZIONE
DELLA BIBLIOTECA.

[illegible]

**1 AN
DE GARANTIE
SUR TOUS LES
LOGICIELS**

- GHOSTBUSTERS 2
- CABAL
- DODGEBALL

- + INDIANA JONES ACT
- + THE STRIDER
- + VIGILANTE
- + FORGOTTEN WOUNDS

1. **MANAGEMENT**
2. **STANDARD**

- + KICK OFF
- + TRACK SUIT MANAGER
- + GARY LINEER
- + HOT SHOT

ADDNG CHAIR CHP SOOO	240
COMBO RACER	240
DYNASTY WAIVE	240
FTD SLEATH FIGHTER	300
RMS AND FORGET 2	240
FLOOD	240
INTERM 3 D TOWNS	240
MATRX MARAUDER	240
MIDNIGHT RESISTANCE	240
NOTICE	240
SACRED AGENT	240
THE BREAK	240
TURSCAN	240
VEHICLE	240

AUTRES NOUVEAUTES

[illegible]

ARM ATTACK SUB	2007
ARMOR	2007
CARCRASH	2007
CRASH ON BROAD	2007
E-ROBOT	2007
FOX	2007
ITALY 90	2007
KARAOKE	2007
KID	2007
HAPPY ISLAND	2007
MONITOR	2007
PIRATES	2007
PLAYER MANAGER	2007
PROJECTILE	2007
SHADOW WARRIORS	2007
SECRET DEFENSE	2007
SECRET TROOP CODE TN	2007

LES GENS D'OR	149 F
LES VAINQUEURS	149 F
LES MILLIARDES 1	149 F

PLANTATION INDEX	1000
PERCENT OF PLANT	1000
PERCENT TREES	1000
PERCENT EQ	1000
PLANTATION	1000
PLANTING ALL	1000
PLANTING DATE	1000
PLANTING DATE 1	1000
PLANTING DATE 2	1000
PLANTING DATE 3	1000
PLANTING DATE 4	1000
PLANTING DATE 5	1000
PLANTING DATE 6	1000
PLANTING DATE 7	1000
PLANTING DATE 8	1000
PLANTING DATE 9	1000
PLANTING DATE 10	1000
PLANTING DATE 11	1000
PLANTING DATE 12	1000
PLANTING DATE 13	1000
PLANTING DATE 14	1000
PLANTING DATE 15	1000
PLANTING DATE 16	1000
PLANTING DATE 17	1000
PLANTING DATE 18	1000
PLANTING DATE 19	1000
PLANTING DATE 20	1000
PLANTING DATE 21	1000
PLANTING DATE 22	1000
PLANTING DATE 23	1000
PLANTING DATE 24	1000
PLANTING DATE 25	1000
PLANTING DATE 26	1000
PLANTING DATE 27	1000
PLANTING DATE 28	1000
PLANTING DATE 29	1000
PLANTING DATE 30	1000
PLANTING DATE 31	1000
PLANTING DATE 32	1000
PLANTING DATE 33	1000
PLANTING DATE 34	1000
PLANTING DATE 35	1000
PLANTING DATE 36	1000
PLANTING DATE 37	1000
PLANTING DATE 38	1000
PLANTING DATE 39	1000
PLANTING DATE 40	1000
PLANTING DATE 41	1000
PLANTING DATE 42	1000
PLANTING DATE 43	1000
PLANTING DATE 44	1000
PLANTING DATE 45	1000
PLANTING DATE 46	1000
PLANTING DATE 47	1000
PLANTING DATE 48	1000
PLANTING DATE 49	1000
PLANTING DATE 50	1000
PLANTING DATE 51	1000
PLANTING DATE 52	1000
PLANTING DATE 53	1000
PLANTING DATE 54	1000
PLANTING DATE 55	1000
PLANTING DATE 56	1000
PLANTING DATE 57	1000
PLANTING DATE 58	1000
PLANTING DATE 59	1000
PLANTING DATE 60	1000
PLANTING DATE 61	1000
PLANTING DATE 62	1000
PLANTING DATE 63	1000
PLANTING DATE 64	1000
PLANTING DATE 65	1000
PLANTING DATE 66	1000
PLANTING DATE 67	1000
PLANTING DATE 68	1000
PLANTING DATE 69	1000
PLANTING DATE 70	1000
PLANTING DATE 71	1000
PLANTING DATE 72	1000
PLANTING DATE 73	1000
PLANTING DATE 74	1000
PLANTING DATE 75	1000
PLANTING DATE 76	1000
PLANTING DATE 77	1000
PLANTING DATE 78	1000
PLANTING DATE 79	1000
PLANTING DATE 80	1000
PLANTING DATE 81	1000
PLANTING DATE 82	1000
PLANTING DATE 83	1000
PLANTING DATE 84	1000
PLANTING DATE 85	1000
PLANTING DATE 86	1000
PLANTING DATE 87	1000
PLANTING DATE 88	1000
PLANTING DATE 89	1000
PLANTING DATE 90	1000
PLANTING DATE 91	1000
PLANTING DATE 92	1000
PLANTING DATE 93	1000
PLANTING DATE 94	1000
PLANTING DATE 95	1000
PLANTING DATE 96	1000
PLANTING DATE 97	1000
PLANTING DATE 98	1000
PLANTING DATE 99	1000
PLANTING DATE 100	1000

AUTRES NOUVEAUTES

[illegible]

MICROMANIA
LES VOYAGEURS
DU TEMPS 200

4 LE COMPACT DISC "LA MENACE"

**SHADOW OF
THE BEAST 1994**

ROCKSTAR 295

• LE COMPACT DISC
MOUSTARD



GAGNEZ 1 GAMEBOY, 1 LYNX
et des dizaines de logiciels
sur 3615 MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF TEL 93 42 57 12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

SEGA MEGADRIVE 1 890 F
 + SPACE HARRIER 2 ou autre jeu équivalent

[illegible]

NEC PC ENGINE 1 390 F

ATTITUDE BOPPO	0000	0010	14	0000	0000
B B B B B B B B B B B B B B B B	0000	0010	PARANANDA	0000	0000
C C C C C C C C C C C C C C C C	0000	0010	PLAJID	0000	0000
D D D D D D D D D D D D D D D D	0000	0010	R R T T T T	0000	0000
E E E E E E E E E E E E E E E E	0000	0010	R R T T T T	0000	0000
F F F F F F F F F F F F F F F F	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
G G G G G G G G G G G G G G G G	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
H H H H H H H H H H H H H H H H	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
I I I I I I I I I I I I I I I I	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
J J J J J J J J J J J J J J J J	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
K K K K K K K K K K K K K K K K	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
L L L L L L L L L L L L L L L L	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
M M M M M M M M M M M M M M M M	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
N N N N N N N N N N N N N N N N	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
O O O O O O O O O O O O O O O O	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
P P P P P P P P P P P P P P P P	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
R R R R R R R R R R R R R R R R	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
S S S S S S S S S S S S S S S S	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
T T T T T T T T T T T T T T T T	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
U U U U U U U U U U U U U U U U	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
V V V V V V V V V V V V V V V V	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
W W W W W W W W W W W W W W W W	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
X X X X X X X X X X X X X X X X	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	0000	0000	R R T T T T	0000	0000
Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z	0000	0000	R R T T T T	0000	0000

GAMEBOY NINTENDO 790

CONSOLE GAMMON	750P	BATH	104P
1 - low Woodstock Gambler		SPRINGS AND BUNKER	105P
CONSOLE GAMMON	800P	WRESTLING RINGS	105P
1 - all you can shoot. Points, Points.		TENNIS	105P
1 - low Woodstock Gambler		FAMILY PARTY	105P
		SCROOGE	105P
		BLACK BLISS	105P
		CAROL VANDER	105P
		MOCHOCOS	105P
		NAVY BLUE	105P
		SCROOGE	105P
		SPACE INVADERS	105P
		VANDER	105P
		WOLLETPALL	105P

D'AUTRES TITRES EN IMPORT. REGULIEREMENT

Voire jeu chez vous dans 48 h' en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

RON de COMMANDE EXPRESS à payer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 10 F
Frais de concert <input type="checkbox"/> Disq <input type="checkbox"/> Ticket à payer : _____	F

CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDEO PORTABLES

1 GAMEBOY, 1 LYNX
et des dizaines de logiciels
sur **3615 MICROMANIA**

SEGA 8 BITS 749 F

[illegible]

NOUVEAUTES

BAKKESTADT, NORMANDE	2000	PANTRY MAN 3	2000
BATTLE-OUT RUN	1982	PAUL'S POWER	2000
CASINO GAMER	2000	PERVILERS	2000
COLD MASTER	2000	PIERS HONORABLE	2000
CORING MASTER	2000	PIERRE	2000
CAPTAIN BILLY	2000	LOVE OF THE WORLD	2000
DEAD ANGLE	2000	PROPHET	2000
DEAD AND FORGOTTEN	1982	OUT RUN	2000
DEATH MARCH	1982	OUT RUN 2	2000
D.C. GUN AND FIRE	2000	PANATHY STAN	2000
DEATH SQUAD	2000	RAMBO 3	2000
DEATH SQUAD	2000	RAMBO	2000
DEATH SQUAD	2000	ROCKY	2000

NOTES

ALTERED BEAST	255F	TIME WOLFRAG	255F
DOUBLE DRAGON	255F	WANTED	255F
SYNTHETIC CUB	255F	WONDERNET	255F
PROCTRATORS	255F	WONDERNET MIL	255F
GOLDEN AXE	255F	WILLIAMS-ACCTON	255F
ROSTEN SAGA	255F	ZACHARY ID	255F
R TYPE	255F	ZACHARY ID	255F
SHAGGY	255F		
THREE ACE	255F		
THUNDERBLADE	255F		
VIGILANTE	255F		
WONDERNET D	255F		

CONCLUSIONS

FRIA GOLF TOURNEY			
SPENDING RACER	100	SECRET LUMMAH	100
FANTASY HOME	100	SUPER TENNIS	100
GLOBAL DEFENSE	100	TERRY BOY	100
NOVA	100	TELENOVEL	100
WRESTLE WARRIOR	100	WORLD ISLAND PRIN	100

ATARI LYNX 1490 F[illegible]

1.57.12 / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

ROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

136

☐ **LINE PLAY AGAIN**
 (L. 1. 7) *See page 100 for info.*

☐ **Light HIGH SCORE!**
HS. L. XL. (performance index for 1st)

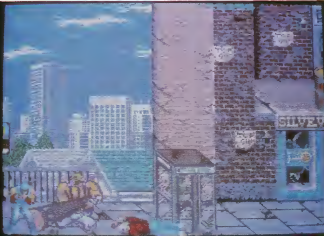
☐ **Master MICROMANIA**

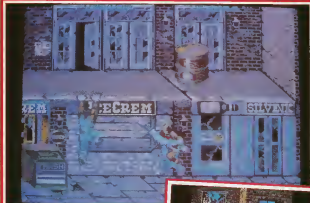
SHADOW WARRIORS



Les temps passent et les adaptations de jeu d'arcade continuent de défilier. Shadow Warriors était pour moi un des meilleurs jeux du genre dans les salles de jeux vidéo, avant même Dragon Ninja ou Ninja Warriors, et j'attendais donc avec beaucoup d'impatience l'adaptation sur Amiga. Je n'ai vraiment pas été déçu, avec une version même assez impressionnante. J'ai retrouvé non seulement l'intégralité des graphismes de l'arcade et tous les niveaux, mais aussi une animation et une palette de coups fidèles à l'original. L'animation, un peu plus lente que le coin op, permet en fait de mieux contrôler les mouvements de son personnage. Vous pouvez aussi y jouer à deux simultanément et une option "continue" permet d'aller avec lui dans le jeu. Le scénario est des plus intéressants, puisqu'il s'agit en fait de parcourir les rues, histoire de se frayer quelques dizaines de voyous et d'atteindre

le repaire d'un démon. Vous devez aussi évoluer à travers six niveaux, et cela en un temps record, avec à la fin de chaque zone un chef de gang particulièrement difficile à vaincre, venant à partir du niveau 4. Il faut dévier, sauter, cogner, saboter tous les éléments qui apparaissent à l'écran. Outre les coups de poing, de pied et l'utilisation de certaines armes, vous avez en plus la possibilité de faire quelques coups assez particuliers. En sautant un bon mètre sur un adversaire, vous lui faites une prise de judo, l'envoyant rouler à plusieurs mètres de là. De même, vous pouvez par exemple vous suspendre à des lampadaires, et vous balancer, pour donner des coups de pied mortels. Pour éviter les coups, vous pouvez effectuer un saut périlleux impressionnant et surtout très pratique, ou simplement vous déplacer. Votre personnage se déplace de gauche à droite à l'écran, et en profondeur, et ça, lorsqu'il y a beaucoup d'ennemis, rend l'action un peu confuse. Par contre, vous pouvez en plus monter sur une corniche ou sur





un balcon, les ennemis vont y pourchasser. Les ennemis sont assez variés, certains étant peu puissants et débiles, d'autres semblant carrément invulnérables. En l'absence dans certains objets du décor, vous pouvez y trouver des bonus (points, énergie...) et sur certains ennemis en sautant des arènes. Le premier niveau se passe dans les rues, le deuxième niveau consiste essentiellement à traverser une route, sans vous faire écraser par les voitures, on affronte éventuellement des tanks. Les niveaux trois et cinq se passent dans la ville elle-même, alors que le niveau 4 se déroule dans des zones boueuses. Très agréable, le jeu aura même une musique et des sons de meilleures facture. Les graphismes, et l'animation sont aux particulièrement réussies, même s'il est au début difficile de voir si votre personnage est sur le même plan que vos ennemis. Un très bon jeu d'action.



AM

GRAPHISME

87%

ANIMATION

84%

SON

70%

INTERET

82%

Disponibilité

AM : Juillet

PC : Non prévu

ST : Juillet

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

OCEAN

RANKXEROX



Adapté de la BD du même nom, Rankxerox ne décevra pas les connaisseurs et propose aux initiés de se plonger dans un univers totalement cyberpunk.

Dans ce logiciel vous incarnez Rank, un androïde doté d'une force physique peu commune et, à la base, déformeur des parties et des appareils. Vous percevez la menace qui pèse actuellement sur l'humanité comme

une véritable menace. Il s'agit d'un mal appelé Poubie, mêlé à la psychopédie qui s'échoue dans les grandes villes comme une tache de poudre, causant des ravages parmi la population. A l'heure actuelle, les victimes se comptent par milliers et aucun vaccin n'est encore parvenu à enrayer cette épidémie. Depuis quelque temps, à la Mission Blanche, les responsables ne savent plus quoi faire, et cèdent à la panique lorsque le mal touche le président des Etats-Unis en personne. Tous leurs espoirs reposent désormais sur vous! Vous allez devoir enquêter, chercher pour trouver des indices et découvrir le terrible mal attendu. Vos investigations vous mèneront à traverser le monde de Rome à New York. Tout au long de votre périple, vous devrez affronter dreads caennais, et vous vous rendrez vite

compte que pour survivre dans ce monde où tous les coups sont permis, il vous faudra une d'astuce et répondre au coup pour coup.

En effet, ce jeu d'arcade demande au joueur une certaine dose de réflexion, sans quoi il sera incapable de passer la majeure partie des obstacles. Avant de tester quelques actions que ce soit, le joueur devra auparavant se pencher un peu partout et surtout, écouter tout ce qui se raconte. Pour cela rien de plus facile, il suffit de questionner les personnages rencontrés, leurs informations se révélant souvent fort utiles. Par exemple, pour se payer le billet d'avion lui permettant de rallier Rome, le joueur apprendra au cours d'un dialogue qu'il lui suffit de frapper les passagères pour en récupérer l'objet. Mais ce n'est pas tout, certains personnages refusent toute discussion et feront parler plutôt leurs poings, lorsque ce ne sera pas leur pistolet.

Dans la majorité des cas, une simple grande traversée auparavant) suffira à les faire taire pour toujours. Mais parfois, cette technique violente s'avérera inefficace. Il faudra alors d'utiliser les éléments du décor, comme les pochettes par exemple. En les déplaçant (il suffit de shooter dedans), il sera possible de les pousser de façon à atteindre un ennemi jusqu'alors intouchable. N'oubliez surtout pas de



recharger vos accus de temps en temps, en trouvant une source électrique, le moyen le plus simple étant de se cogner comme un éléphant. Sachez qu'en cas de "blessure", il est possible de changer les pièces défectueuses (encore faut-il les avoir ramassées!) et de retrouver ainsi toutes vos facultés.

Si au début de l'article, j'émettais un doute sur le véritable idéal de Rank, ce n'est pas sans raison. En effet, ce dernier a la possibilité de frapper sur tous les personnages qu'il rencontre. Par exemple, une fois votre hélicoptère en poche, rien ne vous empêche de frapper l'hôtesse, cette dernière s'écroulant dans une mare de sang en poussant un cri déchirant. En fait, la partie se déroule en fonction de la sensibilité de chacun, tout en gardant bien sûr à l'esprit la quête et la découverte du vicaire, et par là même la sauvegarde de l'humanité. Côté réalisation, c'est excellent avec de très bons graphismes collant parfaitement à l'ambiance et au thème du jeu et un superbe environnement sonore, grâce à la sauterie. Pour moi, le seul reproche inhérent à Rank concerne l'animation des personnages, un peu saccadée à mon goût, même si elle reste satisfaisante dans l'ensemble. En conclusion, il s'agit d'un nouveau très bon logiciel (après le magnifique Urrac du mois dernier) d'Ulti Soft qui semble faire un gros effort du côté de l'édition.

	ST
GRAPHISME	79%
ANIMATION	75%
SON	81%
INTERET	85%

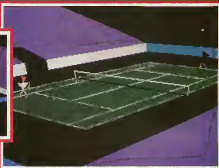
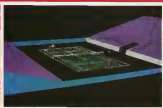


Disponibilité	
AM : Août	PACKAGING : -/10
PC : Août	DOC : -/10
ST : Juillet	

3615
GEN4
CET EYE SERA CHAUD!

- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| LES BENS AU JOUR LE JOIR | LES INFOS (CANCANS, PREVIEWS) |
| DEUX CONSOLES NOC A GAGNER | 50 OPERATION STEALTH A GAGNER |
| LES SOLODES DE L'AVENFOU | PARTICIPEZ AU TOP |
| TELECHARGEMENT DE PREVIEWS | DES DEMOS A TELECHARGER! |
| DES VIES INFINIES | LES SALONS EN DIRECT |

INTERNATIONAL 3D TENNIS



Présenté en preview le mois dernier dans Génération 4, International 3D Tennis semblait promettre étonnamment. Si le logiciel n'est de bonne qualité, il n'est en pas moins vrai qu'il se situe semblablement en dessous de ses principaux concurrents (à la Tie Break, Tennis Cup ou Great Courts). La réalisation entièrement en 3D toutes pleines apporte

certaine nouveauté pour le jeu, mais ce dernier s'avère à l'usage bien moins attrayant à pratiquer. Le principal défaut consistant bien sûr dans une relative lenteur de la balle et du déplacement des joueurs, allant, ô combien ! la jouabilité d'International 3D Tennis. Réellement dommageable, car hormis cet aspect du jeu, élément primordial s'il en est, le soft comporte de nombreuses options très intéressantes. Par exemple, 72 tournons à jouer sont proposés, incluant les quatre levées du grand chélon, chacun offrant en fonction de leur caractère (série, super série, grand chélon) des lots, et bien sûr un nombre de points ATP différents au vainqueur. Présents également 64 joueurs classés en 16 niveaux de jeu.

En plus de cela, le programme offre plusieurs angles de vue du terrain. Il est possible de choisir parmi celles proposées ou de caler la caméra comme bon vous semble, à la manière d'une retransmission télévisée par exemple. Il est même possible de se placer en vue d'avion, plus ou moins rapproché du court, simulant dans cette position parfaitement Tie Break. C'est d'ailleurs avec cette dernière possibilité que le jeu se révèle le plus rapide et le plus fiable, sans pour autant atteindre la vitesse et la jouabilité de Tie Break. Autre point positif, tous les coups de tennis sont réalisables, même

un amorti croisé avec un effet rétro (je vous l'assure). Sinon, on retrouve toutes les options habituelles, sauf le jeu en double.

Quant à la 3D, la réalisation repose sur des graphismes assez réussis (avec des joueurs d'apparence assez géométriques tout de même et hyperprotégés pour un déplacement en crabe, compréhensibles qu'ils sont monopistes) et de très bons sons et bruitages. Les auteurs ont poussé le détail jusqu'à ajouter le bruit de la frappe de balle du tennismen placé au fond de l'écran. En résumé, on s'amuse, mais pas autant qu'avec les autres.

	AM
GRAPHISME	57%
ANIMATION	70%
SON	61%
INTERET	77%

Disponibilité
AM : Juin
PC : Non prévu
ST : Juin

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10
PALACE

LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

2^e Salon
DE LA
MICRO

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE

la VILLETTA

la grande halle



LA MICRO, VRAIMENT INNOVANTE



Le salon de la micro-informatique.
Plus de 100 stands, ateliers, conférences.
2 jours de programmation à votre portée.



KICK OFF 2



Après Kick off, Kick Off Extra Time et Player Manager, Anco nous propose enfin Kick Off 2, le logiciel sans conteste le plus attendu par tous (grâce à notre rédaction). Regroupant tous les éléments positifs qui avaient fait le succès de Kick Off, les programmeurs ont su y ajouter de nombreuses innovations qui font de Kick Off 2 la meilleure simulation de football, toutes machines confondues. De Kick Off, vous retrouvez la vue d'avion du terrain, plein écran (sur Amiga), avec comme toujours la possibilité d'afficher un scanner sur le côté de l'écran, permettant de situer tous les joueurs sur le terrain. Côté son, vous retrouvez aussi les cris de la foule, les sifflets, le bruit du ballon, le tout avec encore un peu plus de réalisme. Les graphismes sont beaucoup plus fins, avec pour chaque type de terrain une représentation légèrement différente de la pelouse. Pour chacune des équipes, vous pouvez choisir le type de maillot parmi six possibilités (payé, anti, abject et maillot de couleurs différentes ou identiques...), et vous pouvez aussi modifier les couleurs. De même, le ballon est vraiment plus visible, blanc avec des personnages noirs (ou peut-être le contraire), comme un vrai ballon de foot (NOLR : on a toujours aimé son son descriptif !). Tout ceci permet d'une part de personnaliser son équipe, et d'autre part cela rend le jeu plus clair et plus agréable à regarder. Vous pouvez jouer sur quatre types de terrain (normal, mouillé, détrempé et artificiel), avec pour chacun, des rebonds et une vitesse du ballon au sol différents. Le vent peut être nul, léger, moyen ou fort, avec des effets sur les trajectoires des ballons plus ou moins prononcés. D'autres options permettent de définir la durée d'un match (entre 30 et 40 minutes), de décider si en cas d'égalité il y a des prolongations, de fixer la vitesse du jeu, de choisir un arbitre précis... En cours de jeu, vous pouvez utiliser quatre tactiques, en y incorporant éventuellement des tactiques diaboliques à l'aide de Player Manager. D'autres menus vous permettent d'utiliser des équipes présentes dans Player Manager (la vaine en particulier), ou de reproduire les équipes présentes sur Kick Off 2 et de les modifier. Vous pouvez bien sûr jouer un match d'entraînement, un match amical ou plus sérieusement un championnat, ou même encore la Coupe du Monde 1990. L'élément qui est selon moi le plus important, est le fait que l'on puisse jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux, trois, et même quatre joueurs simultanément. Il faut bien sûr posséder des doubleurs de joystick. Suivant le nombre de joueurs on vote chez, vous pouvez jouer contre l'ordinateur, ou ensemble dans une équipe (pas plus de deux joueurs par équipe), dirigeant le même joueur durant tout le match (cf. Player Manager), ou le jouer le plus proche de la balle comme dans Kick Off. Autre élément primordial de Kick Off 2, la jouabilité. La maniabilité des joueurs est largement supérieure à celle de Kick Off, et le système de tir moins complexe que dans Kick Off Extra Time. Au niveau du contrôle de la balle, pas de gros changements.

Pour ce qui est des tirs par contre, la présence de ceux-ci est beaucoup plus facile à maîtriser que dans les versions précédentes. Vous pouvez toujours faire des tir brossés et les tirs sont désormais plus faciles à effectuer. L'intelligence et les aptitudes des joueurs sont elles aussi largement améliorées. Il est maintenant possible que votre gardien plonge à droite sur un tir à gauche, ou que l'un de vos



	AM
GRAPHISME	80%
ANIMATION	81%
SON	81%
INTERET	98%
Disponibilité	PACKAGING: 8/10
AM : Disponible	DOC: 8/10
PC : Eto	ANCO
ST : Eto	

défenseurs tackle un adversaire dans votre surface de réparation (cause de nombreux pénaltys involontaires dans Kick Off). Les corners et les touches sont beaucoup mieux faits, puisque, en plus de la direction de la balle, vous pouvez choisir la force de votre remise en jeu, suivant que vous appuyez plus ou moins longtemps sur le joystick. Comme toujours, vous pouvez diriger les dégagements de votre gardien de but, aussi bien pour la direction que pour la puissance. Une nouveauté consiste à tirer les coups francs directs, à vingt ou trente mètres de la surface adverse. Vous pouvez les tirer de 13 façons différentes, avec combinaison, en couronnant le mur, ou le lochant, avec ou sans effet... et devenir le Michel Platini de Kick Off 2. Tous ces éléments rendent le jeu passionnant et agréable à regarder. Etant donné la qualité des graphes de ce défilé de Coupe du Monde 1990, je préfère largement faire des parties de Kick Off 2, avec ses poteries retrains, ses lobs, ses reprises de volée et ses coups francs tirés en pierre lustrée. Pour les puristes et les fans de Kick Off (dont je suis), Amos nous propose même la possibilité d'enregistrer sur disquette les buts et les actions de jeu. Il est ensuite possible de les rappeler et de les révoir au ralenti ou en vitesse réelle, tout comme un magnéscope permet de redonner les meilleurs moments d'un match. La seule et unique simulation de football, qui publie toutes les tentatives similaires tentées par d'autres sociétés.



Options					
Option	Value	Option	Value	Option	Value
Game Type	1	Game Type	2	Game Type	3
Game Type	4	Game Type	5	Game Type	6
Game Type	7	Game Type	8	Game Type	9
Game Type	10	Game Type	11	Game Type	12
Game Type	13	Game Type	14	Game Type	15
Game Type	16	Game Type	17	Game Type	18
Game Type	19	Game Type	20	Game Type	21
Game Type	22	Game Type	23	Game Type	24
Game Type	25	Game Type	26	Game Type	27
Game Type	28	Game Type	29	Game Type	30
Game Type	31	Game Type	32	Game Type	33
Game Type	34	Game Type	35	Game Type	36
Game Type	37	Game Type	38	Game Type	39
Game Type	40	Game Type	41	Game Type	42
Game Type	43	Game Type	44	Game Type	45
Game Type	46	Game Type	47	Game Type	48
Game Type	49	Game Type	50	Game Type	51
Game Type	52	Game Type	53	Game Type	54
Game Type	55	Game Type	56	Game Type	57
Game Type	58	Game Type	59	Game Type	60
Game Type	61	Game Type	62	Game Type	63
Game Type	64	Game Type	65	Game Type	66
Game Type	67	Game Type	68	Game Type	69
Game Type	70	Game Type	71	Game Type	72
Game Type	73	Game Type	74	Game Type	75
Game Type	76	Game Type	77	Game Type	78
Game Type	79	Game Type	80	Game Type	81
Game Type	82	Game Type	83	Game Type	84
Game Type	85	Game Type	86	Game Type	87
Game Type	88	Game Type	89	Game Type	90
Game Type	91	Game Type	92	Game Type	93
Game Type	94	Game Type	95	Game Type	96
Game Type	97	Game Type	98	Game Type	99
Game Type	100	Game Type	101	Game Type	102
Game Type	103	Game Type	104	Game Type	105
Game Type	106	Game Type	107	Game Type	108
Game Type	109	Game Type	110	Game Type	111
Game Type	112	Game Type	113	Game Type	114
Game Type	115	Game Type	116	Game Type	117
Game Type	118	Game Type	119	Game Type	120
Game Type	121	Game Type	122	Game Type	123
Game Type	124	Game Type	125	Game Type	126
Game Type	127	Game Type	128	Game Type	129
Game Type	130	Game Type	131	Game Type	132
Game Type	133	Game Type	134	Game Type	135
Game Type	136	Game Type	137	Game Type	138
Game Type	139	Game Type	140	Game Type	141
Game Type	142	Game Type	143	Game Type	144
Game Type	145	Game Type	146	Game Type	147
Game Type	148	Game Type	149	Game Type	150
Game Type	151	Game Type	152	Game Type	153
Game Type	154	Game Type	155	Game Type	156
Game Type	157	Game Type	158	Game Type	159
Game Type	160	Game Type	161	Game Type	162
Game Type	163	Game Type	164	Game Type	165
Game Type	166	Game Type	167	Game Type	168
Game Type	169	Game Type	170	Game Type	171
Game Type	172	Game Type	173	Game Type	174
Game Type	175	Game Type	176	Game Type	177
Game Type	178	Game Type	179	Game Type	180
Game Type	181	Game Type	182	Game Type	183
Game Type	184	Game Type	185	Game Type	186
Game Type	187	Game Type	188	Game Type	189
Game Type	190	Game Type	191	Game Type	192
Game Type	193	Game Type	194	Game Type	195
Game Type	196	Game Type	197	Game Type	198
Game Type	199	Game Type	200	Game Type	201
Game Type	202	Game Type	203	Game Type	204
Game Type	205	Game Type	206	Game Type	207
Game Type	208	Game Type	209	Game Type	210
Game Type	211	Game Type	212	Game Type	213
Game Type	214	Game Type	215	Game Type	216
Game Type	217	Game Type	218	Game Type	219
Game Type	220	Game Type	221	Game Type	222
Game Type	223	Game Type	224	Game Type	225
Game Type	226	Game Type	227	Game Type	228
Game Type	229	Game Type	230	Game Type	231
Game Type	232	Game Type	233	Game Type	234
Game Type	235	Game Type	236	Game Type	237
Game Type	238	Game Type	239	Game Type	240
Game Type	241	Game Type	242	Game Type	243
Game Type	244	Game Type	245	Game Type	246
Game Type	247	Game Type	248	Game Type	249
Game Type	250	Game Type	251	Game Type	252
Game Type	253	Game Type	254	Game Type	255
Game Type	256	Game Type	257	Game Type	258
Game Type	259	Game Type	260	Game Type	261
Game Type	262	Game Type	263	Game Type	264
Game Type	265	Game Type	266	Game Type	267
Game Type	268	Game Type	269	Game Type	270
Game Type	271	Game Type	272	Game Type	273
Game Type	274	Game Type	275	Game Type	276
Game Type	277	Game Type	278	Game Type	279
Game Type	280	Game Type	281	Game Type	282
Game Type	283	Game Type	284	Game Type	285
Game Type	286	Game Type	287	Game Type	288
Game Type	289	Game Type	290	Game Type	291
Game Type	292	Game Type	293	Game Type	294
Game Type	295	Game Type	296	Game Type	297
Game Type	298	Game Type	299	Game Type	300



DRAGON STRIKE



Nous vous l'avions présenté en preview et il avait fait notre couverture et posé du mois de mai. Annoncé comme le premier simulateur de dragons, ce logiciel édité par SSI tient toutes ses promesses quant à ses qualités. Le jeu se déroule dans le monde de Kryan (cf livres "Dragonance") suivant les règles de "Advanced Dungeons and Dragons", seconde édition. Vous êtes un

jeune dragon, votre monture étant au début du jeu un jeune dragon de bronze. Toutes les missions que vous allez devoir remplir se situent dans le cadre d'une superbe histoire retraçant la lutte des dragons du Bien contre les dragons du Mal. Au fur et à mesure des missions, vous allez gagner des points d'expérience, trouver des objets magiques (équivalent de soin, anneau de protection, armure magique...) et surtout chevaucher des dragons de plus en plus puissants. De temps en temps, vous êtes même proposé pour entrer dans un ordre de chevaliers plus prestigieux que le vôtre. Il faut alors remplir une mission successive, pratiquement impossible à réaliser. La variété des missions est aussi un élément très intéressant. La plupart d'entre elles consiste bien sûr en des combats contre des ennemis. Vos adversaires peuvent être des cibles au sol (bateaux, campements...) auquel cas il faut se méfier des archers, ou bien des cibles volantes (dinosaures, manicomores, gas spars, wyvernes et surtout dragon noir, rouge, bleu et blanc). Vous devrez fréquemment affronter plusieurs ennemis à la fois, ce qui donne lieu à des combats passionnants dans les cieux. Comme dans tout simulateur qui se respecte, la représentation du terrain est en 3D, avec 4 vues différentes (devant, derrière et sur les côtés), très utiles lorsque vous





êtes poursuivi par un dragon adverse. Vos armes sont tout à fait adaptées au scénario, puisque votre dragon possède deux souffles, et vous êtes armé d'une lance-dragon et d'une épée. En outre, si vous dirigez bien votre monture et que vous arrivez au-dessus d'un ennemi, votre dragon lui donne automatiquement des coups de griffes et le mord. La réussite de ce logiciel vient tout d'abord de son originalité, mais surtout de sa réalisation qui est extraordinaire. L'animation est ultra-rapide et d'une fluidité impressionnante. La jouabilité est elle aussi très bien étudiée, et vous avez plus l'impression de jouer à un jeu d'arcade qu'à un simulateur de vol. De très nombreuses options de jeu viennent compléter un logiciel déjà très intéressant. Vous pouvez bien sûr sauvegarder et rappeler n'importe quelle mission. Vous pouvez jouer à la souris ou/et au clavier, modifier le degré de détail des formes en 3D (pour accélérer l'animation), reconfigurer les touches, etc. En plus, de nombreux coprs en VGA 256 couleurs (sous superbes) viennent agrémente le jeu. Une réalisation globale, une grande jouabilité, un peu d'originalité pour un logiciel passablement



	PC
GRAPHISME	91%
ANIMATION	93%
REALISME	85%
SON	30%
INTERET	95%
Disponibilité	
AM : Juillet	PACKAGING : 8/10
PC : Juin	DOC : 8/10
ST : Non annoncé	SSI

F-19 STEALTH FIGHTER



Nous l'avons déjà testé dans le numéro de mai 1989, sur PC, mais la version ST venant de sortir, il nous a semblé important d'en reporter un peu, voire beaucoup. Ce simulateur permet de piloter le F-19, un avion "indétectable" par les radars ennemis. En fait, les radars ennemis, suivant leur degré de sophistication, peuvent éventuellement détecter cet avion. Il faut cependant

que le F-19 soit assez proche et que le pilote fasse quelques erreurs (voler trop haut, à une vitesse "détectable", aborder une zone sous contrôle radar avec un certain angle...) pour que cela soit possible. Pour rendre les missions plus faciles, il faut donc utiliser au maximum les capacités de réflexion des ondes radar par le F-19. Sinon, le maniement de l'avion est assez classique, avec une vingtaine d'armes (missiles, bombes...), certaines limitations dues imposées suivent les missions, des leucers thermiques ou lumineux, de nombreux ennemis... Une possibilité très intéressante consiste en une vue dite tactique, permettant de visionner sur la carte, simultanément, votre avion et l'ennemi visé, chose indispensable lors des combats. Sinon, vous



présence. Les objectifs sont de deux types: soit il s'agit d'attaquer des cibles au sol, soit des cibles aériennes. Une mission consiste en général en une cible principale et en une cible secondaire. Quel qu'il en soit, il faut toujours décoller et surtout atterrir correctement. Les missions sont variées, des interceptions d'avions ennemis en posant peu des parachutes, des missions d'espionnage, de bombardement et j'en passe. De très nombreuses options permettent d'en changer la difficulté, en rendant les affrontements plus ou moins compliqués, en modifiant l'intelligence des ennemis... D'autres options permettent de modifier le degré des détails de la vue en 3D, de jouer au joystick, à la souris, ou exclusivement au clavier, de sauvegarder une partie... Le logiciel est fourni avec un cache pour le clavier, rappelant la fonction des diverses touches. La documentation, superbe, présente très bien tout ce qui concerne le jeu. Tous les concepts, les types d'armes, les missions y sont clairement décrits. De même, toutes les options du jeu sont expliquées, ainsi que les tactiques pour éviter d'être détecté par un radar, pour attaquer les cibles suivant le type d'arme employé, les manœuvres d'évitement de missiles... Enfin, animation, il n'y a rien à redire, fluide et rapide, elle est servie par des graphismes qui peuvent être très détaillés ou plus vagues si vous voulez accélérer l'animation. Un simulateur très complet, plein d'options, un des tops meilleurs dans le genre.



	ST
GRAPHISME	84%
ANIMATION	80%
REALISME	85%
SON	60%
INTERET	86%
Disponibilité	
AM : Eté	PACKAGING : 10/10 DOC : 10/10 MICROPROSE
PC : Disponible	
ST : Eté	

SIMULATION

FALCON: MISSION DISK 2



Falcon assiste dans la course, en ce qui concerne les meilleures simulations de combats aériens, avec cette deuxième cassette scénario, proposant douze missions supplémentaires. Le "Mission Disk 1" avait apporté de nombreuses améliorations au jeu, tant techniquement que pour l'intérêt. Cette nouvelle édition est elle aussi beaucoup plus complète, surtout en ce qui concerne les combats dans les cieux, contre des avions désormais plus vifs et plus dangereux. Quelques nouvelles armes, de nouvelles zones de combat, des explosions beaucoup plus réalistes (en 3Dmap), une animation encore un peu plus rapide... ne sont que quelques-uns des éléments ajoutés. En outre, les scénarios se déroulent dans un plan de grande envergure, et suivant vos résultats lors d'une mission, les suivantes en seront modifiées. Un lifting pour un logiciel qui commençait à perdre des rides. Une cure de jeunesse bénéfique.



GRAPHISME

ST

88%

ANIMATION

82%

REALISME

84%

SON

62%

INTERET

79%

Disponibilité

AM : Eté

PC : Non annoncé

ST : Eté

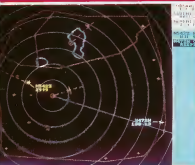
PACKAGING : -/10

DOC : -/10

SPECTRUM HOLOSYTE



RAPCON / TRACON



Un seul article pour deux jeux pratiquement identiques. Tous deux sont des simulateurs d'ingénieurs du ciel. TRACON se déroule sur un aéroport civil (parmi quatre possibles), alors que RAPCON consiste à régler des avions sur un aéroport militaire. La documentation très complète, permet d'aborder chacun des logiciels de façon progressive. Divers menus permettent de

faire varier le niveau de difficulté, avec une simulation qui peut devenir très réaliste. Le but est bien sûr de gérer au mieux l'espace aérien qui vous est attribué. Tout le jeu se passe sur le même écran, votre radar, sur lequel apparaissent les divers avions ainsi que quelques éléments du terrain (les pistes d'atterrissage surtout). Chaque vol possède sa propre description dans la fenêtre à droite du radar, avec son nom, son altitude, sa vitesse, le type de l'avion, ses escalas et le nom du vol. Sur le radar lui-même, les avions sont représentés, avec la direction qu'ils suivent. Pour chaque avion, vous pouvez modifier son vol en agissant sur divers paramètres (altitude, vitesse, direction, escalas) et éviter ainsi des collisions, mettre les avions en position d'atterrissage ou de décollage. C'est justement là que réside l'intérêt de jeu. En effet, lorsque vous avez à gérer en temps réel, une quinzaine d'avions, il devient très difficile (et intéressant) de ne pas faire d'erreurs. Le jeu vous permet de sélectionner les divers menus qui constituent le système de jeu. Lorsque vous donnez un ordre à un pilote, ou que celui-ci vous répond, vous entendrez une voix digitale correspondant au message affiché en bas de l'écran, ce qui vous met complètement dans l'ambiance d'une tour de contrôle. Un seul logiciel aurait suffi, pour ces simulateurs avec originaux.

	PC
GRAPHISME	30%
ANIMATION	30%
REALISME	85%
SON	75%
INTERET	70%
Disponibilité	
AM : Non prévu	PACKAGING : 7/10
PC : En vente	DOC : 7/10
ST : Non prévu	MINDSCAPE

LEGEND of FAERGHAIL

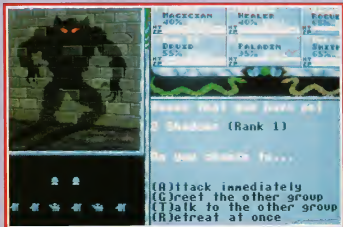


Chaque de par le type même du jeu. Legend Of Faerghail possède pas mal d'éléments qui en font un jeu de circonstance. Ce jeu de rôle se déroule dans un monde fantastique, au temps du Moyen Age, peuplé de paladins, de magiciens, de trolls et de dragons. Le comté de Thyn est en guerre contre le peuple elfe pour une raison inconnue des humains. Vous êtes donc engagé

pour trouver la cause de cette guerre et y mettre fin. Dans un premier temps, vous devez rejoindre un royaume voisin pour y chercher de l'aide et des troupes alliées. Suite à cette mission relativement facile, vous allez vous retrouver en plein milieu d'une histoire beaucoup plus intéressante et compliquée. La présentation du jeu est très belle, avec une superbe page graphique et une musique subtile, assez bien sur Amiga que sur ST (sans presque !), et ce n'est qu'un début. Ensuite, il faut bien sûr créer ses personnages (jusqu'à 6), Force, Dextérité, Sagesse, Constitution et Intelligence sont les cinq attributs majeurs. Les points de vie et de magie dépendent de ces caractéristiques, mais surtout de l'ordre choisi. Les diverses carrières accessibles sont fonction du sexe de votre personnage, mais aussi de sa race. Six races, deux classes de personnages (guerrier, mage), plusieurs professions, trouver des pilgros, ouvrir une serrure, dérober, attaquer... Rien n'a été oublié puisque chaque personnage possède un alignement différent et peut parler un certain nombre de langues. Le nombre et la valeur des objets à trouver (armes, armures, sorts, sorts, sorts, sorts, sorts...) sont eux aussi impressionnants, de même que le nombre de créatures différentes. Le système de jeu est ultrarapide, la souris permettant de cliquer sur les nombreuses icônes et menus, le clavier ne servant qu'à l'occasion. Le déplacement du groupe s'effectue en cliquant le souris dans la fenêtre en haut à gauche. Les combats peuvent s'effectuer de façon rapide, grâce à une option "Quick", ou si vous préférez, vous pouvez diriger chacun de vos personnages. A la fin d'un combat, chaque personnage gagne des points d'expérience, proportionnellement à ses actions (attaque, blessé, féroce, un sort...) et le groupe peut trouver argent et objets. Reprenant par certains côtés le système de jeu de Bard's Tale et en y ajoutant quelques innovations, les programmeurs ont obtenu un système de jeu très agréable et facile à utiliser. Le monde semble véritablement vaste pour occuper n'importe quel joueur pendant un bon bout de temps. La magie, élément primordial dans ce type de jeu, n'a pas été oubliée. En plus des très nombreux objets magiques, plus de 120 sorts peuvent être lancés, variant la classe de jouets de sorts de vos personnages. Tout ceci est merveilleusement servi par une réalisation irréprochable. Les graphismes sont superbes, avec des décors totalement différents suivant votre position : ville, extérieur ou donjon. Tous les personnages et monstres rencontrés sont représentés à l'écran, un peu comme dans Bard's Tale, avec des dessins très sympas et des couleurs superbes. Par moment, une description plus précise de la place où vous vous trouvez apparaît dans la fenêtre aléatoire au texte. Le fond sonore du jeu est selon moi l'élément le plus important de ce logiciel. Que ce soit sur la version ST ou la version Amiga, l'ensemble fonctionne, il y a une ambiance sonore extraordinaire. Bref, vous

police, pistement...) sont eux aussi impressionnants, de même que le nombre de créatures différentes. Le système de jeu est ultrarapide, la souris permettant de cliquer sur les nombreuses icônes et menus, le clavier ne servant qu'à l'occasion. Le déplacement du groupe s'effectue en cliquant le souris dans la fenêtre en haut à gauche. Les combats peuvent s'effectuer de façon rapide, grâce à une option "Quick", ou si vous préférez, vous pouvez diriger chacun de vos personnages. A la fin d'un combat, chaque personnage gagne des points d'expérience, proportionnellement à ses actions (attaque, blessé, féroce, un sort...) et le groupe peut trouver argent et objets. Reprenant par certains côtés le système de jeu de Bard's Tale et en y ajoutant quelques innovations, les programmeurs ont obtenu un système de jeu très agréable et facile à utiliser. Le monde semble véritablement vaste pour occuper n'importe quel joueur pendant un bon bout de temps. La magie, élément primordial dans ce type de jeu, n'a pas été oubliée. En plus des très nombreux objets magiques, plus de 120 sorts peuvent être lancés, variant la classe de jouets de sorts de vos personnages. Tout ceci est merveilleusement servi par une réalisation irréprochable. Les graphismes sont superbes, avec des décors totalement différents suivant votre position : ville, extérieur ou donjon. Tous les personnages et monstres rencontrés sont représentés à l'écran, un peu comme dans Bard's Tale, avec des dessins très sympas et des couleurs superbes. Par moment, une description plus précise de la place où vous vous trouvez apparaît dans la fenêtre aléatoire au texte. Le fond sonore du jeu est selon moi l'élément le plus important de ce logiciel. Que ce soit sur la version ST ou la version Amiga, l'ensemble fonctionne, il y a une ambiance sonore extraordinaire. Bref, vous





entendez le bruit du vent qui souffle, avec parfois les craissements des carreaux. Quand vous avancez, vous entendez en plus le bruit de vos pas sur le sol. Dans les donjons, le bruit de vos pas résonne dans les corridors. Lorsque vous ouvrez une porte, vous entendez le grincement de celle-ci. En combat, ce sont les cris de douleur des personnages et des monstres, le fracas des épées... Bref, une merveille sonore qui donne à l'ensemble du logiciel une atmosphère sinistre et inquiétante, complétant très bien ce qui s'annonce comme un des gros succès du moment. Les versions testées n'étaient pas tout à fait finies, quelques bugs existent encore, mais avec ce que j'ai pu en voir, j'avoue avoir été extrêmement impressionné.



	AM	ST
SCENARIO	80%	80%
GRAPHISME	94%	94%
ANIMATION	75%	75%
SON	95%	88%
COMMANDE	93%	93%
NIVEAU	8	8
INTERET	93%	93%
Disponibilité		PACKAGING : -/10
AM : Juin		DOC : -/10
PC : Non prévu		RAINBOW ARTS
ST : Juin		

DAMOCLES

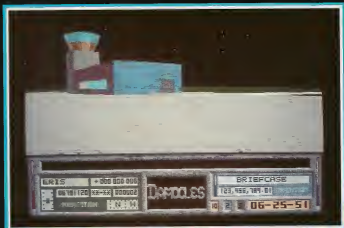


Damocles, c'est la suite de Mercury sort sur le but il y a déjà un certain nombre d'années. Damocles est le nom d'une gigantesque météorite, qui doit dans quelques années percuter la planète Eris. Le protagoniste de cette planète vous promet donc une importante récompense pour trouver une solution à ce problème. Malheureusement, votre voyage en doit d'habilitation

jusqu'à cette dernière planète se passe assez mal, et c'est avec quelques années de retard que vous arrivez sur Eris. En fait, il vous reste à peine plus de trois heures pour trouver un moyen d'arrêter ou de dévier ce météore géant. Pour cela, vous allez devoir prendre contact avec un professeur, qui semble avoir travaillé sur une solution intéressante. Malheureusement, votre enquête va rapidement se compliquer, et vous découvrir que ce cataclysme n'est pas pour dévaster à certaines personnes, la solution finale semblant devoir être inacceptable. Ce jeu d'aventure utilise un système de vue en 3D torres pleines, un peu comme

dans Intestine. Au cours de votre enquête, vous êtes amené à visiter de nombreux bâtiments, pour y trouver divers objets et y rencontrer des personnes. Vous déplacez même de lui dans ce jeu-là à pied. Vous devez aussi aller dans plusieurs villes, en utilisant des voitures, mais aussi des avions et des vaisseaux spatiaux. En effet, rapidement vous devrez aussi visiter d'autres planètes, lunes et astéroïdes. Le maniement des appareils volants et terrestres est assez simple, le joystick permettant de les diriger et les touches numériques donnant la puissance. Vous pouvez bien sûr tirer (si votre vaisseau est armé) en appuyant sur le bouton du joystick, ce qui semble indispensable à certains moments. Il faut trouver divers objets, et les utiliser aux bons endroits, le tout assez rapidement puisque le temps est limité. En plus, vous ne pouvez pas en avoir plus de dix à la fois. Techniquement c'est très bien réalisé, avec une animation en 3D très bien faite et rapide, de nombreux détails, et un monde exploré vraiment très grand. Le scénario semble assez intéressant, et le jeu dans son ensemble est un bon logiciel.





	ST
SCENARIO	75%
GRAPHISME	80%
ANIMATION	81%
SON	60%
COMMANDE	83%
NIVEAU	B
INTERET	75%

Disponibilité
AM : Rentrée
PC : Rentrée
ST : Disponible

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
NOVAGEN

EAST vs WEST: BERLIN 1948



Ce jeu d'enquête policière se déroule en 1948, dans une ville de Berlin en ruines, alors que la partie ouest de la ville est bloquée par les troupes soviétiques, et qu'un pont aérien reste le seul moyen de liaison entre Berlin et l'ouest. Dans cette ville où règne violence, insécurité et marché noir, vous, Sam Porter (agent de la CIA) êtes envoyé pour mener une enquête difficile, dans ces rues où être Américain est déjà dangereux en soi-même. Une bombe atomique a été dérobée par les membres d'une mystérieuse organisation criminelle, la Serpa, et vous devez la retrouver avant qu'ils ne l'utilisent. Votre premier indice est la mort d'un officier anglais, soupçonné d'appartenir à cette organisation; vous allez devoir interroger diverses personnes et visiter de nombreux endroits. Vous dirigez votre personnage grâce à la souris, parcourant les rues de Berlin à pied ou en taxi (jusqu'à ce celui-ci vous raconte toutes les rumeurs qui circulent). En cliquant sur votre personnage, vous pouvez obtenir l'inventaire de ses possessions. En cliquant sur une personne présente à l'écran, vous pouvez discuter avec elle. Les dialogues se déroulent grâce à un système d'icônes et de menus. Pour poser une question, il faut construire la phrase, ce qui au début n'est pas toujours évident, à cause d'une distorsion avec votre. Avant rapidement cependant, je me suis habitué à ce système de jeu. Les graphismes sont assez jolis, avec sans doute, de petites animations, qui rendent le jeu assez réaliste et vivant. Le scénario est bien fait, et il faut tout particulièrement tenir compte de l'heure qui est affichée en haut à droite. Chaque personne continue en effet sa vie et vaquent à ses occupations quotidiennes, ce

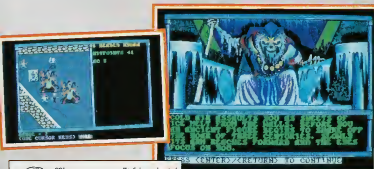


qui pose parfois quelques problèmes, pour les localiser. La présentation du jeu est très bien faite elle aussi, une cassette audio étant utilisée. Vous avez alors, par des nouvelles au cinéma, un complet récapitulatif sur la situation en 1948. La deuxième face de cette même cassette sert aussi dans le jeu, à un moment bien précis, pour donner d'autres indices. Avant temps, ce logiciel possède un système de jeu un peu lourd, surtout pour ce qui est des dialogues. L'enquête n'est pas aussi intéressante et précise.



	AM	PC	ST
SCENARIO	76%	76%	76%
GRAPHISME	74%	74%	74%
ANIMATION	59%	59%	59%
SON	70%	70%	70%
COMMANDE	79%	79%	79%
NIVEAU	B	B	B
INTERET	74%	74%	74%
Disponibilité			
AM : Juillet		PACKAGING : 8/10	
PC : Juillet		DOC : 8/10	
ST : Juillet		RAINBOW ARTS	

SECRET OF THE SILVER BLADES



SSI propose une nouvelle fois un jeu tiré du célèbre Donjons et Dragons, jeu de rôle médiéval fantastique. SSB est en fait le troisième volet d'une série commencée avec Pool of Radiance et Curse of the Azure Bonds. Vous pouvez réaliser vos personnages de Curse ou en créer de nouveaux. La qualité graphique du jeu est supérieure à celle de Curse, et le système de jeu est exactement le même. L'histoire commence à New Verdigna, un village de mineurs. Des profondeurs de la mine, des monstres se sont répandus dans la région et vous êtes le seul espoir des villageois. En fait, assez rapidement, vous allez découvrir que plusieurs groupes de gens semblent très intéressés par ce qui se trouve au plus profond de la mine et que ce qui y est emprisonné ne doit à aucun prix être libéré, sinon ce serait le chaos. Vous commencez l'aventure sans rien posséder, mais à part quelques objets que les villageois ont eue pour vous. Devenus les champions du village, il va falloir trouver une solution à cette menace. Les personnages que vous avez au début sont en moyenne du septième niveau et ce sont donc des aventuriers très puissants. En fin d'aventure, si vous survivez, vous pourrez atteindre le 15ème voire le 18ème niveau. Il est conseillé par conséquent de bien connaître les règles de AD&D, surtout en ce qui concerne les sorts de haut niveau et les objets magiques puissants, ou sinon de bien lire la documentation. Toujours en anglais, ce logiciel n'a malheureusement pas bénéficié d'une amélioration en ce qui concerne le scénario. Si celui-ci est intéressant et assez complexe, il est hélas linéaire et peu réaliste. Il n'est tenu aucun compte du nombre de jours passés, et des événements importants ne se déclenchent que si vous effectuez certaines actions, ce qui rend l'ensemble du scénario peu crédible.

	PC
SCENARIO	65%
GRAPHISME	71%
ANIMATION	-
SON	26%
COMMANDE	90%
NIVEAU	8
INTERET	78%
Disponibilité	
AM : Septembre	
PC : Juin	
ST : Non annoncé	
PACKAGING : 8/10	
DOC : 8/10	
SSI	

PLOTTING



Depuis deux mois que nous vous en parlons, vous devriez commencer à connaître le principe du jeu. Pour les retardataires, je recommence!

Se jouant seul ou à deux, Plotting est un jeu de réflexion dans lequel le but est de remplir le contour défini par le programme.

En fait il faut éliminer les éléments (des petits carrés) formant un plus grand carré.

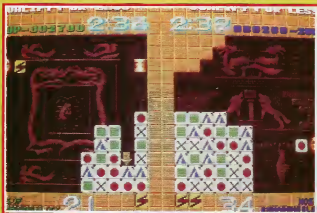
Pour cela, vous disposez d'un petit personnage disposant d'une raquette qu'il peut lancer à l'envers. Cette dernière peut venir frapper les carrés soit directement, soit avec un rebond en utilisant le relief du décor et dès qu'elle touche un carré, elle le détruit!

Mais comme vous l'aurez sans doute remarqué, chaque carré possède un symbole et c'est à cet instant que les choses se compliquent. Avant la première lance de la raquette, cette dernière est neutre. Vous pouvez donc obtenir n'importe quel symbole à détruire. Si par exemple, vous choisissez une ligne comportant deux carrés avec un triangle, ils seront détruits et vous récupérerez une raquette marquée

du symbole venant à la suite d'elle! Bien évidemment, il faut réussir le contour dans le temps imparti.

Si les premiers niveaux sont assez simples, tout se complique très rapidement. Des éléments de décor (des cylindres) viennent se positionner de façon à bloquer l'accès de certains carrés. De plus, le nombre de carrés à détruire augmente sensiblement. A noter que sous les 15000 points, vous récupérez une vie supplémentaire. Voilà pour le principe du jeu! En ce qui concerne les options, Plotting intègre un "construction kit", dans lequel tout est personnalisable, permettant au joueur de créer ses propres niveaux. De ce fait même, il est possible de se créer ses disquettes de "data" pour, lors du menu principal, choisir de jouer avec la version proposée ou avec ses sauvegardes.

Côté réalisation, Plotting reste très fidèle à l'arcade avec de très bons graphismes et musicaux. S'il est déjà génial de jouer seul, Plotting se révèle particulièrement intéressant en mode deux joueurs. En effet, dès que l'un d'eux a détruit "n" carrés, le second voit "n-1" carrés remplir son écran, rendant le jeu plus difficile encore. Il s'agit donc d'affirmer le plus vite possible. A posséder absolument!





	AM
GRAPHISME	86%
ANIMATION	81%
SON	81%
INTERET	94%

Disponibilité
AM : Juillet
PC : Non prévu
ST : Juillet

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
OCEAN



 **ARCADE / ACTION**

BATTLE MASTER



Dans Battle Master, vous allez découvrir un monde imaginaire, avec une histoire et une mythologie qui peut être comparée à celle inventée par J. R. R. TOLKIEN, en beaucoup plus simple bon sens. Quatre races dominent ce monde fantastique, les humains, les elfes, les nains et les orcs. Chacune de ces races a ses propres de noblesse, craignant quelques rivaux, mais la tendance actuelle est à la défiance. Les empires se sont effondrés, les cités sont abandonnées, les villes sont devenues des villages et de nombreux monstres hantent le pays. Une poignée cependant demeure, qu'un héros, venu du sud, réussira à unir les quatre peuples, et alors commencera une ère de prospérité et de paix. Vous devez donc devenir ce héros, après avoir choisi votre personnage parmi quatre possibilités. Vous pouvez prendre un humain, un elfe, un nain ou un orc, magicien, voleur, marchand ou guerrier. Suivant votre choix, vous avez des caractéristiques et des armes différentes, et vous allez diriger une troupe allant de 1 à 16 soldats de votre race.

Suivant la race de votre leader, l'enchaînement des scénarios est différent. De même, suivant votre race, vous avez de plus ou moins bonnes relations avec les autres peuples, ce qui fait que le voyage d'une ville hantée par une troupe de maîtres est ardue, alors qu'un groupe d'orcs est reçu à coups de bâtons. Chacun des scénarios (sans exception en tout) conduit à aller dans un endroit bien précis, ville, château, mine ou forêt, pour y faire quelques interventions (dragons, ogres, etc., plus de 50). Soit vous parlez avec les habitants de l'endroit, auquel cas vous pouvez acheter troupes, nourriture et objets en tout genre, soit c'est le combat et le pillage par vos troupes. Vous allez





On ne trouve pas mal d'armes, armures, certaines sont magiques, améliorant vos caractéristiques ou vous rendant invulnérables à certaines attaques. Vous pouvez aussi trouver des anneaux, des bijoux magiques, de la nourriture, et de l'or qui vous permet de tout acheter, un système d'inventaire permettant d'utiliser tous ces objets. Attention aux pièges cependant, car c'est le moyen le plus rapide pour perdre le partie. Le système de jeu est géré par un système d'indices et l'utilisation du joystick. A l'écran toutes vos troupes sont représentées, un point rouge indiquant votre personnage. Vous pouvez les organiser en plusieurs formations, en triangle, en colonne, en ligne... chacune ayant son utilité suivant le terrain et les ennemis rencontrés. Votre leader possède un certain charisme, qui fait que vos troupes sont plus ou moins loyales et courageuses. Il peut arriver que certains de vos hommes s'entendent avec d'un ennemi, ou au contraire se ruent sur les adversaires, mais vous il mieux les rallier avec souvent, pour qu'ils reprennent leur formation originale. Votre leader peut diriger ses troupes, soit en se mettant au premier rang, soit en restant derrière. En plus, il peut décider de partir seul, pour aller explorer un territoire inconnu. Les graphismes sont très agréables, même si par moment les combats deviennent très confus, et les décors sont superbes et variés. L'animation est elle aussi réussie, chaque personnage se déplaçant respectueusement et agissant différemment, ce qui est très fort, surtout avec le nombre de personnages présents à l'écran par moment même si alors, l'animation est un peu saccadée. Le fond sonore est assez quelconque, avec les cris des combattants, le chuchotis des épées... Le scénario que nous avons tenté d'écrire par exemple, nous pouvons vous proposer un métier d'archer, un métier de mage et une animation plus lente. Un jeu d'arcade stratégique très bien réalisé, facile à utiliser et très complet.

	ST
GRAPHISME	85%
ANIMATION	75%
SON	67%
COMMANDE	80%
NIVEAU	8
INTERET	85%
Disponibilité	PACKAGING : 9/10
AM : Juillet	DOC : 9/10
PC : Non annoncé	PSS
ST : Juillet	

IMPERIUM



Jeu de stratégie intergalactique, Imperium est d'une complexité qui risque d'en rebuter plus d'un. Si comme président de l'empire terrien, vous allez devoir vous montrer à la hauteur. Il faut non seulement favoriser le développement économique de votre empire, mais aussi faire la guerre à un empire hostile et surtout rester populaire aux yeux de vos concitoyens. Tout le jeu est basé sur un système de menus, de sous-menus, tous accessibles par des icônes. Vous pouvez ainsi ouvrir jusqu'à sept fenêtres simultanément. En haut de l'écran, 16 icônes vous donnent accès à divers menus, qui eux-mêmes possèdent la plupart du temps des sous-menus. Il y en a un qui donne accès à la carte des galaxies, autre écran essentiel dans le déroulement du jeu, puisque'il permet de voir les systèmes solaires appartenant à chaque empire. Vous pouvez construire votre flotte et définir vous-même les types de vaisseaux que vous allez construire. De même vous devez former vous-même votre armée, l'entraîner et l'organiser comme bon vous semble. Côté économique, vous devez bien sûr coloniser des planètes pour en extraire diverses matières premières. Vous pouvez fixer vous-même les taxes à l'import et à l'export, et vous avez même la possibilité de mettre en oeuvre un embargo sur certaines

planètes. Comme vous le voyez, les possibilités de ce jeu sont assez grandes. Côté technique par contre, c'est vraiment trop sobre, avec en tout et pour tout deux ou trois images et quelques musiques assez bizarres. On s'ennuie rapidement et on se lasse de ce logiciel trop rébarbatif.

	AM	ST
GRAPHISME	-	-
ANIMATION	-	-
SON	70%	70%
COMMANDE	77%	77%
NIVEAU	B	B
INTERET	60%	60%
Disponibilité		PACKAGING : 7/10
AM : Juillet		DOC : -/10
PC : Non annoncé		ELECTRONIC ARTS
ST : Juillet		

PLANETARY REPORT

PLANET	Earth
EMPIRE	Imperium
LEADER	Philoela
SOLAR SYSTEM	Imperium
STAR TYPE	Sun
PLANET TYPE	Water Planet
ATMOSPHERE	Nitrogen / Oxygen
CONFLICT	None
WEALTH	2762
POPULATION	23070
STABILITY	275
DEFENCES	114
GARRISON	0
SHIP POOL SIZE	24
ANTENNA	0
TECHNOLOGY LEVEL	14
MATERIAL INFRASTRUCTURE	125
MORAL INFRASTRUCTURE	125
YEARLY NOSTRUM GROWTH	0
DISTORTION	0%

DECOLONISE CLOSE

Une jouabilité naturelle qui répond fidèlement à tous les mouvements du joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football. Un contrôle de balle réaliste, un déplacement de l'équipe dirigé par l'ordinateur et une vision du jeu permanente en font le jeu de football le plus complet jamais réalisé.

DEFIEZ LES MEILLEURES ÉQUIPES DU MONDE!

Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du monde - chacune à son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stars! Vous serez ébloui par l'action d'écran, la fluidité de l'animation, les réactions immédiates de vos personnages et la facilité d'utilisation du système de gestion des tactiques en icône.

Le jeu a été adapté par tous les auteurs de football, ceux qui préfèrent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL.

vous faites le jeu!

Une balle litée en fond de cours, une montée au filot et une volée gagnante! Vous avez peut-être gagné ce match, mais c'est tout sur gazon... pouvez-vous jouer aussi bien sur terre-battue ou en indoor?

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

Les options du jeu ne s'arrêtent pas là: jouez en simple ou en double (jusqu'à 4 joueurs en même temps), dans les tournois majeurs de votre choix: Roland-Garros, Wimbledon, le Coupe Davis et bien d'autres. Vous pouvez même choisir votre raquette avec une victoire possible dans les finales! Tous les coups du tennis sont possibles et l'environnement inclut même l'annonce des scores, le juge-arbitre, la respiration des joueurs, les impacts des balles et les applaudissements du public. TIE-BREAK est véritablement la meilleure simulation de tennis sur tous les micros.

Amstrad
Atari ST Amiga

ocean

ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675



CENTURION: DEFENDER OF ROME



Centurion, présenté en preview depuis deux semaines, vient d'arriver sur PC et il faut reconnaître que la version finale ne nous a absolument pas déçu. Jeu de stratégie guerrière, et logiciel possédant non seulement de superbes graphismes, mais en plus le système de jeu et deux scènes d'arcade vraiment un peu soignées. Au début du jeu, vous commandez une légion à Rome.

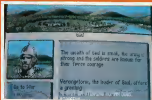
Votre but est bien sûr de conquérir d'autres pays et de former un véritable empire. Ceci n'est pas vraiment nouveau, du fait des années adventes mais sans des problèmes politiques et sociaux. Chaque pays (une trentaine en tout) possède en effet des troupes, un leader, et un certain degré de richesse. Lorsque vous déplacez une de vos légions sur un territoire ennemi, les négociations commencent, la plupart du temps, elles aboutissent à une bataille, mais parfois, vous pouvez signer des alliances. En fait, le déroulement de ces discussions dépend essentiellement de votre sang, et de la réputation de Rome. Le combat se passe un peu comme dans *Defender Of The Crown* et *Jeune d'Arc*. Vos troupes sont représentées par des fantassins, des cavaliers (et même des éléphants pour les carthaginois), et elles forment des unités. Selon ses caractéristiques, votre leader

peut donner des ordres à des troupes plus ou moins disciplinées, suivant la portée de sa voix. De même, en fonction de son charisme, vos troupes se battent jusqu'à la mort ou s'enlèvent à la première escarmouche, selon leur moral. Vous devez choisir au début du combat la formation qu'adoptera votre armée (ligne, en flèche, etc), mais vous pouvez



etc) et surtout la tactique (attaque frontale, défense, protéger le commandant, éliminer l'ennemi...). Que ce qu'il en soit, vous pourrez à tout moment déplacer votre chef et les unités pour modifier le schéma tactique prévu au début de bataille. En cas de victoire, le prisonnier vient grossir votre empire. Vous pourrez alors y lever de nouvelles troupes et finir les ennemis. L'argent collecté sera utilisé pour créer de nouvelles légions ou les renforcer, organiser des combats de gladiateurs ou des courses de chars, construire des flottes. En effet, assez rapidement, il va falloir gagner aussi la supériorité des mers et affronter les redoutables flottes égyptiennes, carthaginoises et romaines. Vous dirigerez alors le navire du commandant, et vous attaquez le vaisseau ennemi adverse. Le combat se déroule à coups de faux grégoirs, de volées de flèches, en éparpillant les tridents ennemis, puis d'un abordage, et aboutit à la totale destruction (ou à la fuite) d'un des deux camps. Pour organiser un combat de gladiateurs, vous devez d'abord en premier temps construire un stade. Ensuite, après avoir choisi les deux combattants, le duel commence. Vous en dirigez un lors d'une petite scène d'arène à la Barbarian (en beaucoup plus simple). De même, pour faire une course de chars, vous choisissez le type de chariot à conduire (léger, léger, moyen, ou pesant) grâce à leurs qualités et à leurs défauts respectifs. Il s'agit dans un premier temps de satisfaire vos concitoyens, ceux-ci corrigent des dispositions, et d'autre part d'améliorer votre réputation. En effet, suivant vos actes (impôts, violence, jeux du cirque), les habitants des provinces vous traitent plus ou moins, et en cas de renforcement, ils vont parfois jusqu'à se révolter. Avec simple d'entretien, ce jeu est accessible à un très large public. Des options permettent de faire varier le niveau de jeu, de surveiller plusieurs parties. Les vrais joueurs de wargames risquent de rapidement le finir, mais il n'en est pas moins très intéressant selon moi. Les graphismes sont

très jolis, avec quelques dessins fort bien faits. De nombreuses animations et scènes d'action y ajoutent beaucoup d'intérêt. Le système de jeu est facile et pratique, effaçant essentiellement la soif.



PC	
GRAPHISME	83%
ANIMATION	77%
SON	64%
COMMANDE	91%
NIVEAU	C
INTERET	89%
Disponibilité	
AM : Non prévu	PACKAGING : 8/10
PC : Juillet	DOC : 8/10
ST : Non prévu	ELECTRONIC ARTS

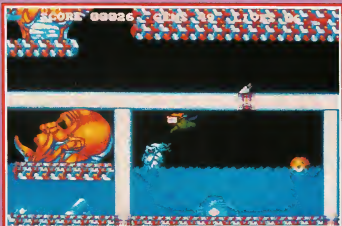
FLOOD



Après le succès retentissant de Popoïeux, tout le monde attendait le nouveau logiciel de l'équipe Bullfrog. Et même si Flood tranche radicalement sur ce dernier, il faut avouer que nous ne sommes pas déçus ! Cette fois-ci il s'agit d'un jeu de tableaux dans lequel le joueur doit mener Quilly, le nom du personnage, à travers 42 (eh oui !) niveaux se décomposant de la façon suivante : 36 niveaux dits "normaux" et 6 légèrement plus durs. Inspiration, Quilly et ses pairs vivaient paisiblement dans des cavernes souterraines, s'alimentant des déchets laissés par une ancienne civilisation. Malheureusement, ce territoire fut envahi par de vilains créatures, lointains cousins de Quilly qui leur déclarèrent la guerre. De cette lutte sans merci, Quilly est maintenant le seul survivant. Et comme si cela ne suffisait pas, voilà que les éléments se liguent contre Quilly, obérant d'énormes quantités d'eau dans ces cavernes. Cette dernière mésaventure obligea Quilly à quitter son territoire et à remonter vers la surface.



Bien sûr, comme tous les jeux de tableaux, Flood comporte de nombreux pièges avec des niveaux de plus en plus difficiles. N'allez pas croire pour autant qu'il s'agit d'un logiciel classique. En effet, dès la première partie, on ressent la griffe Bullfrog. Flood est d'une richesse incroyable, bourré d'idées et surtout d'une jouabilité exemplaire. Au début de chaque niveau, vous commencez sans la moindre défense, il s'agit en premier lieu de trouver une arme, celle-ci étant radicalement différente à chaque fois (dans les quatre premiers niveaux on l'est peu). Par exemple, lors du premier niveau, Quilly ramasse des grenades, dans le deuxième des bâtons de dynamite, dans le troisième un boomerang, un lance-flammes dans le quatrième... Attention, toutes ces armes ne s'utilisent pas de la même façon. En effet, si le lanceur de boomerang ne comporte aucun risque pour Quilly, il en est autrement pour les grenades ou la dynamite. Ces dernières explosent sur une superficie assez étendue, il s'agit d'éviter l'onde de choc. Dans sa remontée à l'air libre, n'oubliez pas que Quilly a besoin de se nourrir et avant d'accéder au niveau suivant, par l'intermédiaire d'un téléporteur, il vous faudra ramasser toutes les pochettes présentes à l'écran. D'ailleurs un compteur vous indique le nombre de pochettes restantes à collecter. Autre difficulté, certaines parties du niveau ne sont pas accessibles directement. Encore une fois, des téléporteurs sont présents et vous permettent d'atteindre ces zones. Mais ce n'est pas tout, le jeu recèle de nombreuses autres surprises.



Par exemple, au cinquième niveau vous devez impérativement vous munir de ballons gonflables et déclencher par la même occasion une batterie de missiles, mais il s'agit d'un mal nécessaire. Une fois votre compteur à zéro, n'hésitez pas à vous jeter dans le vide afin de trouver la sortie, invisible sans ce stratagème. Les ballons vous permettent de flotter dans les airs. Sachez que dans chaque tableau, vous avez la possibilité d'obtenir un mot de passe. Pour cela il suffit de ramasser les points d'interrogation! Et si vous ne les trouvez pas, essayez de basculer certains leviers, peut-être apparaîtront-ils?

En ce qui concerne les ennemis, ils ont tous des caractéristiques particulières, nécessitant un long apprentissage (ou une prudence démesurée) pour connaître leurs points faibles et les utiliser contre eux. Mais le plus coriace est sans aucun doute le fantôme, apparaissant après quelques secondes de jeu et retraçant en tout point votre parcours.

Comme il va plus vite, il a tôt fait de vous rattraper. Enfin, dernière épreuve: l'eau. En effet, excepté dans certains niveaux, l'eau se mettra à monter graduellement, obligeant Quikky à faire vite, très vite (en cas de période prolongée en apnée, il verra sa vie décroître rapidement). Pour échapper à toutes ses embûches, les auteurs ont doté Quikky d'une particularité assez intéressante: il a la possibilité de se déplacer sur n'importe quel côté du décor (au plafond ou sur les murs par exemple) sans si celui-ci est composé d'eau ou de feu. Cette option ouvre de larges horizons à Quikky, à vous d'en tirer parti!

Sur le plan de la réalisation, Flood est superbe! De somptueux graphismes (même si les sprites sont petits), une bonne animation et d'excellents effets sonores viennent sublimer le jeu. Un logiciel passionnant à posséder absolument!



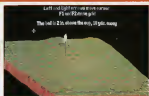
	AM
GRAPHISME	89%
ANIMATION	86%
SON	87%
INTERET	95%
Disponibilité	
AM : Juillet	PACKAGING : -/10
PC : Non annoncé	DOC : -/10
ST : Juillet	ELECTRONIC ARTS

PGA GOLF



Les joueurs de Golf, ou tout du moins ceux qui s'intéressent à ce sport, connaissent sans aucun doute ce nom, association des golfeurs professionnels. Vous allez enfin pouvoir affronter divers champions, une semaine sur quatre parcours de 18 trous. D'autres parcours sont prévus dans un avenir proche. Le jeu commence par une visite dans un magasin, dans lequel vous pouvez d'une part acheter vos clubs et d'autre part sélectionner divers menus. Vous pouvez choisir de vous entraîner, de participer à un tournoi, le nombre de joueurs (de 1 à 4)...

La vue est assez classique, le joueur étant vu de derrière. En cliquant sur le bouton droit et en bougeant la souris, vous déplacez le visuel. En cliquant sur le bouton gauche, le joueur commence son geste, et en règle la puissance du coup en cliquant à droite. Il faut cliquer une troisième fois pour mettre des effets à gauche ou à droite, en sachant aussi que le vent peut très bien dévier votre balle. L'ordinateur choisit automatiquement le club le plus approprié pour le trou actuel. Assez classique jusqu'ici, ce jeu se montre particulièrement intéressant dès que vous arrivez sur le Green. Une vue en 3D permet alors de voir les trous et les hauteurs du terrain, et vous pouvez même faire pivoter cette vue pour avoir une meilleure vision des environs du trou. De même, au début de chaque trou, un mouvement de caméra plongeant permet de survoler le parcours. Il est bien sûr possible d'avoir une vue d'hélicoptère du parcours pour espérer le faucon, les buissons, les plans d'eau et les arbres. Au début de votre coup, vous voyez dans partir la balle, puis la vue passe à l'endroit approximatif où elle va atterrir, et vous la voyez alors arriver. Graphiquement c'est assez joli, surtout pour ce qui est de l'animation. Quelques options personnalisées ont été incluses, comme le silent qui permet de voir un coup et de l'analyser. Une autre option permet de rejouer un coup. Trois coups particuliers sont possibles, pour les cas où vous êtes instable ou dans le rough. Très bien fait et très complet, ce jeu de golf est intéressant, surtout lorsque vous jouez à plusieurs.



PC	
GRAPHISME	75%
ANIMATION	87%
SON	30%
INTERET	87%
Disponibilité	PACKAGING : 8/10
AM : Non annoncé	DOC : 8/10
PC : Juillet	ELECTRONIC ARTS
ST : Non annoncé	

TESTS PC ENGINE

MANIAC PRO-WRESTLING 3



Deuxième cartouche de catch sur la PC Engine, Maniac Pro Wrestling est plus une simulation qu'un jeu d'arcade. En effet, ici la manette ne sert qu'à déplacer le catcheur et à sélectionner la prise que vous allez faire à votre adversaire. Une fois le coup choisi (dans un menu en japonais), une image apparaît représentant les deux adversaires dans une position donnée et un curseur vous indique l'énergie des deux personnages. Vous n'intervenez donc pas durant la prise. Ce jeu devrait peut-être passionner les techniciens de lutte, si toutefois ces derniers possèdent quelques rudiments de la langue japonaise. Un jeu très peu ludique donc, et mon plus grand regret est que l'on ne voit même pas les lutteurs exécuter les prises que vous avez choisies.

INTERET : 25%



6, RUE D'AGUESSEAU - 92100 BOULOGNE

Hazardous area

MÉTRO : JEAN-BAUDES A BOULOGNE
TÉL. : 48 25 39 83

**TIGER HELI
CYBER CORE
PRO WRESTLING**

295 F

NEO - GEO 3 990 F

LYNX (+ 1 JEU) 1 590 F

**AFTER BURNER
DARWIN 4091**

295 F

PROCHAINEMENT PC ENGINE PORTABLE

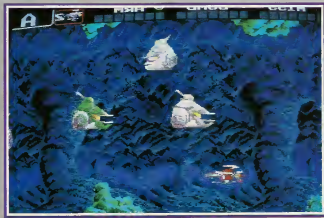
<input type="checkbox"/> CORE GUNX 1 490 F	<input type="checkbox"/> ARMED F 490 F	<input type="checkbox"/> MENJA NINABOIS 490 F	<input type="checkbox"/> NINJA SPIRIT 490 F	<input type="checkbox"/> RECORDIVE 490 F	<input type="checkbox"/> D J LOR 490 F
<input type="checkbox"/> CORE GUNX + 1 JEU 1 790 F	<input type="checkbox"/> BLOOM 250 F	<input type="checkbox"/> FLYING CHARGE 490 F	<input type="checkbox"/> BARRIO JETUN 490 F	<input type="checkbox"/> + 1 JEU AU CHOIX 1 190 F	<input type="checkbox"/> GOLDEN AGE 490 F
<input type="checkbox"/> CORAM 490 F	<input type="checkbox"/> TIGER ROAD 490 F	<input type="checkbox"/> SUPER CHARGE 490 F		<input type="checkbox"/> CD ROM 50 F	<input type="checkbox"/> HORIZON 300 F
<input type="checkbox"/> + 2 JEU 2 390 F	<input type="checkbox"/> SUPER VOLLEY 490 F	<input type="checkbox"/> CORAM 490 F	LYNX		<input type="checkbox"/> NEW ZEALAND 490 F
<input type="checkbox"/> BURN GUNX 2 490 F	<input type="checkbox"/> BARRY UNIT 490 F	<input type="checkbox"/> CITY HUNTER 490 F	<input type="checkbox"/> B1 FRO 490 F	<input type="checkbox"/> B1 FRO 490 F	<input type="checkbox"/> SUPER MENDO 490 F
<input type="checkbox"/> B1 FRO 490 F	<input type="checkbox"/> NIGHT BURN 390 F	<input type="checkbox"/> SUPER GABUS 490 F	<input type="checkbox"/> BAMPAGE 290 F	<input type="checkbox"/> BAMPAGE 290 F	<input type="checkbox"/> BAMPAGE 290 F
<input type="checkbox"/> B1 FRO 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER BATTLE 390 F	<input type="checkbox"/> FINAL ZONE 2 490 F	<input type="checkbox"/> BLUE LIGHTNING 290 F	<input type="checkbox"/> FINAL BLOW 490 F	<input type="checkbox"/> FORGOTTEN WORLD 490 F
<input type="checkbox"/> BURN PAD 290 F	<input type="checkbox"/> TIGER MOTORBOAT 390 F	<input type="checkbox"/> COOLISH AGE 490 F	<input type="checkbox"/> CALIBRE 290 F	<input type="checkbox"/> ZOOH 390 F	<input type="checkbox"/> KUMAR 490 F
<input type="checkbox"/> CORPUS 490 F	<input type="checkbox"/> BLOOD WOLF 490 F	<input type="checkbox"/> RED ARCADE 490 F	<input type="checkbox"/> HUNTSWOOD 290 F	<input type="checkbox"/> SON GUN 390 F	<input type="checkbox"/> CLASH DYER 290 F
<input type="checkbox"/> BURN LOAD 290 F	<input type="checkbox"/> CLASHED 490 F	<input type="checkbox"/> WONDER BOY 490 F	<input type="checkbox"/> ZORDANAN 290 F	<input type="checkbox"/> S. THUNDER 390 F	<input type="checkbox"/> CHOLLA & GHOSTS 490 F
<input type="checkbox"/> SPARTAN HOUSE 490 F	<input type="checkbox"/> FINAL LAY 490 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CRIP CRILL 290 F	<input type="checkbox"/> SPACE HARRIS 490 F	<input type="checkbox"/> NEW ISLAND 490 F
<input type="checkbox"/> MAGE FIGHT 490 F	<input type="checkbox"/> CYBER CYCLO 490 F	<input type="checkbox"/> TAMARCA 2 490 F		<input type="checkbox"/> S. THUNDER 490 F	<input type="checkbox"/> DANNEN 490 F
<input type="checkbox"/> NETER DUELER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED 490 F	<input type="checkbox"/> TIGER 3 490 F	NEO-GEO		NOUVEAU
<input type="checkbox"/> RAILGUN 290 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER REAL WIND 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	
<input type="checkbox"/> TIGER BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED ARTIST 390 F	<input type="checkbox"/> TIGER 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	<input type="checkbox"/> CLASHED BEAST 490 F	

SUPER DARIUS



Ce jeu-ci n'est pas très chargé en nouveautés pour la N64. Mais en voilà une touz de même. Ce jeu est un nouveau cloné des jeux du genre R-Type ou autres shoot'em up. Les décors sont assez beaux, et la musique de toute beauté grâce au son du laser (il n'est disponible qu'en CD-ROM). Le jeu est très difficile et je n'ai réussi à passer le premier niveau qu'en positionnant mon Xel pro en tir automatique rapide afin de me concentrer uniquement sur le pilotage du vaisseau. Le monstre final n'a opposé que peu de résistance, mais après, le deuxième niveau commence très fort avec des ennemis qui descendront à terre touchés plusieurs fois avant de disparaître. Dans l'ensemble, un jeu de tir classique un peu trop dur à mon goût !

INTERET: 75%



L'ETE SERA NEC!!

GRAND CONCOURS
GAGNEZ UNE
SUPER GRAFX
PAR SEMAINE
EN JOUANT CHEZ
VOTRE REVENDEUR!
DU 1ER JUILLET AU 26 AOUT



SUPER GRAFX
1490 Frc TTC*

CD ROM 2
3990 Frc TTC*

CORE GRAFX
1490 Frc TTC*



BULLETIN DE PARTICIPATION
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES
REVENDEURS DE LA GAMME NEC.
POUR CONNAITRE LE MAGASIN
LE PLUS PROCHE DE CHEZ
VOUS CONTACTEZ NOTRE
HOT LINE SODIPENG
AU 99.08.95.72

*Prix publics conseillés.



Distributeur: SODIPENG SARL

Revendeurs: contactez le 99.08.95.72

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

GRAND CONCOURS SODIPENG

**Gagnez deux
Coregrafx!**



**Vous êtes las de votre micro? Vous rêvez
d'une console? Ne cherchez plus!**

Chaque mois Génération 4 et Sodipeng, l'importateur officiel des consoles Nec en France, vous offrent deux superbes CoreGrafx (la PC Engine new-look), la console du moment! Pour participer, rien de plus simple, il suffit de vous connecter sur le 36.15 Gen4 et de taper *Nec sur le menu général.

Pour vous donner un petit aperçu de ce qui vous attend, nous vous présentons une photo de la console ainsi que de quelques jeux disponibles actuellement sur le marché.



LES COMPATRUCS

XENON II

Samsung vous propose des crédits infinis, lancez PC TOOL8, et éditez le fichier XENON2.EXE. Puis cherchez la séquence FF 00 80 91 74 95 et remplacez-la par 00 90 90 90 90 90. Autre chose, si vous souhaitez que votre vitesse soit infinie, éditez le fichier X2SPR.DAT et cherchez 13 08 03 08 03 47. Remplacez 03 par 00.

BARDS TALES

C'est encore Hidden qui s'est rendu d'un beau competruc pour ce jeu. Et j'ai eu le malheur de le dire à Gougou sur le 5615 GEN4, il a dû attendre pendant deux mois, mais c'est bien fait pour lui, ça ne peut pas lui faire de mal! On a toujours PC TOOL8 sous la main et des fichiers de sauvegarde. Je vous donne les déplacements en décimal, et les valeurs en hexa, exactement comme Hidden le fait, ça m'évite d'avoir à tout recalculer, j'aurais bien voulu y voir à ma place. Pour chacun des personnages de cette formidable aventure, il y a un fichier dont le nom est un nombre. Éditez un de ces fichiers. Et nous allons voir, de quoi nous pouvions modifier, oh oui, chouchette, modifiez! Je vous donne l'intitulé, les déplacements entre parenthèses, et la façon de procéder. NOM (0-15): c'est le nom du personnage, terminé par un zéro. RACE (16): un octet suivi d'un zéro. CLASSE (21): idem.

CARACTÉRISTIQUES (29-41): chacune des caractéristiques est suivie par un zéro. Un octet indique la caractéristique courante et la suivant (entre les deux, un zéro) la caractéristique maximale.

POINTS DE VIE (44-48): vous changez ces 4 octets par ce que vous souhaitez (gaffe à préserver l'intégrité du jeu!).

POINTS DE MAGIE (49-52): idem. Même remarque que ci-dessus.

OBJETS (53-66): c'est codé de la façon suivante: XX 00 XX... 00 XX 00, XX, c'est l'objet. 80 est suivi d'un 00 (zéro), c'est que le personnage a l'objet dans son sac. Mais si c'est un 80, c'est que l'objet est dans la main.

EXPERIENCE (68-71): là, c'est le bon plan pour tricher. Vous voulez 1626741 points? Eh bien modifiez les valeurs en assistant les octets suivants: 75 D8 18.

ARGENT (73-74): dans le même état d'esprit, si vous voulez 99991 pièces, remplacez par 99 99.

NIVEAU (77-79): 3 octets qui indiquent le niveau pour le perso. Il y a un zéro au milieu, n'y touchez pas. Le 10ème niveau? Modifiez par 0A 09 0A!

NIVEAU DE LISTE DE SORTS (81-84): Il y a un octet pour chacune des 4 classes. On peut modifier chacun de ces octets par une valeur allant de 01 à 07.

FRAPPE (101): cet octet évolue selon le niveau, mais on peut quand même le modifier, on va pas se laisser faire. Si on lui donne la valeur 00, on ne tape qu'une fois par round. Si on lui donne 09, c'est un moulinet!

Hidden vous conseille de respecter les niveaux selon le nombre de points d'expérience attribués. Autre chose, seul un magicien peut devenir sorcier et un conjurier wizard. Si vous choisissez d'attribuer 7 niveaux de maîtrise dans toutes les listes de sorts, mieux vaut que vous changiez la classe du perso en le passant soit en wizard, soit en sorcier. Mais Hidden: "Quand tu veux!"

DOUBLE DRAGON 2

Il paraît que pour obtenir des vies infinies dans ce jeu, c'est très facile. Par exemple, il suffirait d'éditer le fichier DRAGON.EXE, et de remplacer la séquence 88 2E A6 9D 01 par EB 03 A6 9D 01. Mais ce n'est pas moi qui le dit, c'est Eric, l'auteur de ce Comptruc.

LES COMMOTRUCS

WUJIA SPIRIT

Voici un Commotruc rapide et cendrier si toi y en a vouloir invulnérabilité dans ce jeu, toi y en a appuyer sur SHIFT et F8. Et c'est Alph qui m'a soufflé cette phrase pleine de bon sens.

STARSLADE

Si vous avez envie d'avoir 9999 crédits et une énergie au maximum, écoutez bien les conseils de Castorax: prenez CMON et la disquette sur laquelle vous avez fait une sauvegarde, puis, une fois CMON lancé, tapez.

L p ver 90000 (RETURN)
a 50308 (RETURN)
6E (RETURN) (RETURN)
a 50378 (RETURN)
207e (RETURN) (RETURN)
8 p ver 50000 503a7 (RETURN)

JUMPING JACK SON

Voici quelques codes pour ce jeu, décodés par Aesculap, Jeu A: ROCK'N'ROLL, NOIRSES, TENEBRE. Jeu B: SYNTHÉ, PUNK, BLUES.

AMC

A peine sorti de son club de masochisme, Madress se jette sur AMC, dont il nous dévoile quelques codes (ils ne sont peut-être pas dans l'ordre, mais il est toujours très fatigué quand il vient de se muscler): NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DAGOBAH, REPLICANT.

CHAMPION OF KRYNN

Lorsque vous sauvegardez un personnage, un fichier de type NOM.VHD est créé. Lancez CMON, insérez votre disquette de sauvegarde, et suivez les instructions suivantes: L SAVE\NOM.VHD 50000 (RETURN)
En 60010, écrivez 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 68 63.
En 60044, 63. En 600DA: 60. En 600F6: 27 0E. En 60120: 27 0E. En 601A8: 63. En 601A9: 60. Puis tapez "S SAVE\NOM.VHD 50000 5001AA". Et c'est le professionnel de CMON qui vous livre ce Commotruc, j'ai nommé l'incalvable Castorax.

PLAYER MANAGER

Castorax il a dû créer un nouveau Data Disk en faisant "New Game", et au bloc 18 offset 15C de ce nouveau disk, écrivez 13 07 13 65. Puis il a dû sauvegarder en recalculant le checksum, puis il a dû de saluer Fred, Madress, et Grogg.

ALTERED BEAST

D'après Moonstar, il suffit de chercher 55 78 00 00 au block 88, offset 0186 et de remplacer cette séquence par 60 30 00 00. Il dit bonjour à BME, à MAX et aux autres.

UN INDEX DES ATATRUCS SUR LE 3615 GEN4 CET ETE!

CONCOURS

Vous avez été 75 à participer au séminaire que nous organisons en collaboration avec Aethé. Notre directeur général de l'Aéthé, qui est en France, il a fait vous organiser, et ce fut très très intéressant sur 57 ou plusieurs années en fait un très bon séminaire.

Happelone l'objet de ce 3 minutes: vous avez 3 mois pour réaliser une vidéo ayant pour thème le 3010 GENA, le "top 1000" université de l'Observatoire 4. Nous avons limité l'année les données relevant des Moments Chuttes démontre ou de jouer les rôles, finie aux quelques participants qui ont eu.

Nous avons reçu des propositions venant de Belgique, de Luxembourg, d'Italie et même du Portugal mais, finalement, la majorité des offres nous ont été envoyées de France.

Le même technicien, à certains films nous a agréablement surpris, mais il faut préciser que les films ST étaient vraiment plus modernes que les autres. Au Mexique, après tout les voitures, les avions, les machines, le même nous tenait à l'écart quelques moments, il qui nous se mettait un peu avant dans le processus.

[illegible]

Le gérant sur ST est un jeune homme sympathique, qui a créé un véritable petit monde dans ce graphique. Il s'appelle... M., Nani Hani; à dire, leur père ne fait simplement pas partie de la famille. Ils ont eu plusieurs enfants ensemble, avec un grand frère, différent, le deuxième, et une superbe fille d'un autre côté. C'est tout.

Vous retrouverez l'histoire récente de cette ville, dans les pages suivantes. Elle s'appelle la "Nouvelle Orléans". Les créateurs de la "New and French Programing", Argum (programmation), Art (graphisme), Objets, Naps (son), Droids (multimédia), mais aussi seulement ce ne sont pas des noms, mais en plus ils n'ont pas le droit de le dire tout haut. Bienvenue.

Sir Amiga, I was aware of your "Warrior" magazine. Since, don't I want to be alerted. How many magazines that I should be alerted with, and what periodicals are in circulation with the "Warrior"?

Elle dure 10 minutes, le spectacle est gratuit, un programmeur dans la salle jusqu'à l'heure d'une musique de fin d'après-midi. Tous les jours sont en version (Salle sur Amis), avec des vœux, de la 30. nationale, des fêtes, des non de l'Université plain d'après, des fêtes, des fêtes de la nation.

For Authors: not to be changed at Author's Will, Do Not Leave empty
leave: Author's Name



DEMOS GEN4



Macedon, son d'Homère, avait été vaincu par les Perses, et la Grèce était sous le joug.

[illegible]

More: F10 to menu (n) and F1
F12, F13, etc. for other items



1. [F. Schlegel, "The Philosophy of Language,"](#) in *The Philosophy of Language*, ed. F. Schlegel, trans. J. Schlegel, (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996), pp. 1-10.



Le gîte, un adobe en 3^e verteinte
et les objets d'architecture sont
magnifiques. Vous devez le voir
à l'extérieur l'été, mais il n'est



Patients: One would expect to find a high correlation between the two measures, as the two measures are both measures of the same construct.

Les médailles d'argent seront installées au cours de mai, on téléchargera, et nous réaliserons nos premiers jouets et mines, on verra à la boutique à la remise pour un prix accessible à tous (pour les deux derniers sur le principe de ce qui était vraiment prévu, avant la pandémie).

Encore below the segments, in an irregular, saw-tooth pattern, are several groups of a thin tube like in the shape of an inverted shallow bowl.

1000

[illegible]

L'importateur exclusif de l'Archimedes en France, offre à chacun des deux gagnants un A3000 accompagné de son moteur multivoyage.

HUMAN TECHNOLOGIES

Le groupe TPB recevra un Vidi-ST, ainsi que Ziggy Stardust. Frédéric Acan recevra un Vidi-Amiga, et les autres participants sur ST recevront un ZZ-Rough, des lots offerts par HUMAN TECHNOLOGIES, que nous remercions.

NAME

Un bon programmeur ne peut pas **bien programmer** sans son A-Debug. Adobe offre cinq A-Debug à cinq programmeurs méritants, mais **AlloCâ€™est**...



Un merveilleux jeu de la série de Taro, qui gagne un VHS ST offert par Human Technologies! Le thème de ce groupe belge (musique à écran fort bien personnalisé, et une musique qui fait danser le joueur).



La version de la ST de Ziggy montait bien un VHS ST.



C'est un jeu de la série de ST Spirit, un jeu de Shunji de The Desert et dans plusieurs jeux de la série, ST Spirit a été publié par A-Team.



Un jeu de la série de The Remains, qui mélange action et aventure. Ce jeu est de la même série, mais plus complexe, de jouer à A-Team.



Un jeu de la série de la série de TEC-9000, qui mélange action et aventure. Ce jeu est de la même série, mais plus complexe, de jouer à A-Team.



Un jeu de la série de la série de Nemesis, qui mélange action et aventure. Ce jeu est de la même série, mais plus complexe, de jouer à A-Team.



Un jeu de la série de la série de Wild Chip, qui mélange action et aventure. Ce jeu est de la même série, mais plus complexe, de jouer à A-Team.



Un jeu de la série de la série de Wild Chip, qui mélange action et aventure. Ce jeu est de la même série, mais plus complexe, de jouer à A-Team.



Enfin, j'ai pu danser la fin-fête dans un monde à l'atmosphère délicate. Louché, l'air, ça leur même un M20 Angel.



Une petite expédition de la série, de la série M20. W ap'Angie, ça dans plus de 7 minutes. Vous ne le voyez pas sur des photos, mais on peut tout de même dire qu'il est



Les deux démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20.



Les deux démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20.



Après le Targu, j'ai pu danser la fin-fête dans un monde à l'atmosphère délicate. Louché, l'air, ça leur même un M20 Angel.



Les deux démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20.



Un petit bonjour de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20.



Les deux démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20.



Les deux démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20, qui sont en fait des démos de la série M20.

NOTA BENE

Certaines démos n'ont pas pu être photographiées, leurs auteurs ayant oublié de prévoir une option de gel d'écran. Dommage, il en manque de très très belles!

On pouvait se douter qu'un jour ou l'autre, le géant du dessin animé allait se tourner vers la micro-informatique. Après la Lucasfilm, The Walt Disney Company est la seconde compagnie spécialiste dans le 7e Art qui se lance dans notre milieu. Voilà qui conforte une nouvelle fois l'idée que les jeux de dessins seront la base d'images de films...

Assemblé au CES de Chicago, le 2 juin 1990, le coléon de Disney Software n'est pas passé inaperçu, surtout que les congressistes à la base de ce lancement sont français! Eh oui, ce sont Nathan Software et Titus qui se sont associés avec la Walt Disney Company pour lancer ce label, et ils en sont aussi distributeurs exclusifs pour l'Europe! Les produits de Disney Software seront trois sous principaux:

LES JEUX

Nous aurons droit à des adaptations des films Disney, mais aussi à des jeux originaux utilisant les personnages Disney. Le premier titre, et non des moindres, est *Dick Tracy*, basé sur le film du même nom. Dick Tracy, c'est l'un des mégalomans de l'été aux Etats-Unis, et il en sera de même en France, à la rentrée. Produit, réalisé et joué par Warren Beatty, c'est une histoire policière basée sur une bande dessinée américaine des années 30. Issue de s'inspiration, on comprendra très bien le film sans connaître la bande dessinée. Le plus fou, c'est que l'on trouve également dans le distribution Madonna, Al Pacino, Dustin Hoffman, et bien d'autres vedettes, parfois cachés derrière les masques des "marchants"! C'est un film étrange, dans lequel ne ressortent que 7 couleurs, de manière à rappeler les tons de la bande dessinée. Aussi, tous les images sont les mêmes, etc., ce qui est visuellement sapeur!

Deux jeux basés sur Dick Tracy devraient être sortis: un jeu d'aventure pur, réalisé par Titus, et un jeu d'aventure/arcade, venant de l'équipe des programmeurs de Walt Disney aux Etats-Unis. Les deux jeux seront disponibles pour Amiga, PC et ST, aux alentours d'octobre, date à laquelle sort le film en France.

Quoi qu'il en soit, comptez sur nous pour vous reporter dès que possible du film et des jeux.

Prévu pour novembre, *Ducktales: The Quest For Gold* est un jeu d'arcade/aventure après comme héros Donald! C'est un jeu dans le genre des Mario Land et autres jeux de genre! Il sera disponible sur Amiga, PC et ST. Enfin, en février 1991, ce sera le tour d'*Archaeophobis*, basé sur un film réalisé par Steven Spielberg, et qui sera sous un nouveau label Disney, plus approprié pour des films "d'adultes". *Archaeophobis* n'est quand même pas un film d'horreur, mais ce thriller devra en faire frissonner plus d'un! C'est l'histoire de l'invasion d'une ville par des créatures aux nombreuses queues dangereuses! Un sujet rêvé pour un jeu.

Prévu pour Amiga, PC et ST.

LES EDUCATIONS

Quatre jeux éducatifs pour très jeunes seront disponibles en septembre, utilisant des personnages de Walt Disney pour faire découvrir aux enfants les formes, les lettres, les couleurs et les chiffres! Ils sont particulièrement bien animés, et prévus pour Amiga, PC et ST. Nous reviendrons sur ces éducatifs dès que nous les aurons vus!

LES UTILITAIRES

Eh oui, comment lancer Walt Disney Software sans proposer un logiciel permettant de réaliser soi-même des dessins animés. C'est ce qui permet de faire *The Animation Studio*, qui doit sortir sur Amiga en septembre, sur ST en novembre, et en mars 91 sur PC. C'est un véritable programme de dessin, réalisé par les auteurs de Deluxe Paint 3, mais comprenant également toute une partie animation particulièrement réussie. De plus, le programme propose de nombreuses animations entrées de dessins animés de Disney, ce qui permet d'étudier la façon d'animer divers personnages. C'est là que l'on se rend compte de l'excellent travail des dessinateurs, puisque les dessins sont particulièrement impressionnants. Ainsi, Pluto qui court à l'écran est tellement réaliste qu'on a l'impression que le fond de l'écran scrolle, alors qu'il est blanc! De même, en huit images, les dessinateurs de chez Disney réussissent tout de même à donner une impression de fluidité à la marche d'un personnage! Afin de progresser, les disquettes fournies avec le programme proposent diverses animations de formes simples, que l'on peut compléter à sa guise.

Le principe du soft est simple... On prépare les dessins, puis les animations, en noir et blanc, et une fois que le tout fonctionne bien, on colore les images et le tour est joué. On peut même y ajouter de la musique, pour obtenir un véritable dessin animé.

The Animation Studio est un produit complet et puissant. Il reprend la plupart des fichiers d'images ou de sons des programmes courants du marché, ouvre les animations de manière très souple, et possède des fonctions intéressantes, comme la décomposition de mouvement qui laisse les divers stades de l'animation en superposition dans un court laps de temps, ce qui permet de bien voir l'évolution d'un mouvement. Plus de détails sur les méthodes d'animation chez Disney dans notre prochain numéro.

Dick Tracy Paint Kit est bien plus simple, puisqu'il s'agit d'un programme permettant d'utiliser des dessins de Dick Tracy et des personnages de film, afin de faire des cartes, des posters, du papier à lettres, des badges et l'on passe. Bref, un véritable programme de PAO pour les plus jeunes! C'est prévu pour Amiga, PC et ST en octobre.



THUNDERSTRIKE



La terre est contrôlée par les réseaux de télévision et par ceux des industries de la défense. Le dernier événement retenu est les olympiques militaires... dont la dernière épreuve est "La défense du sol". Les gladiateurs pillant leur vaisseau de manière très dangereuse pour accomplir leur mission qui consiste à protéger les réseaux de communication et des installations terrestres. Leur but et la victoire est d'être nommé "Défenseur du sol".

Thunderstrike est un jeu d'arcade/action avec un paysage et un relief à vous couper la souffle. Avec un scrolling très serré le vaisseau du gladiateur attaque les vaisseaux ennemis dans un combat mortel à basse altitude. Toute l'action est couverte par une caméra suivant de très près le vaisseau du joueur.

- Des graphismes spectaculaires (265 couleurs VGA).
- Un choix pour piller une grande variété de choses.
- Endless pour rester et indicateurs d'ennemis.
- Regardez les scores monter au fur et à mesure que la tension monte.
- Disponible à partir de fin juin. Événement sur Atari ST, Amiga et IBM PC.

Light game show

UBI SOFT

5, rue de Voltaire
 92100 Montrouge sous Bois



MILLENNIUM

BATMAN EN CD-ROM

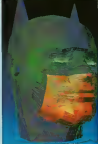
Avant même que les CD-Rom ou les CD-I soient devenus des machines de guerre, voici déjà une première application accompagnée des capacités de stockage de ces machines. L'album de Batman nommé *Vengeurs Digitale*, sorti chez Comics USA en mois de septembre, sous forme de bandes dessinées, mais ce sera également le premier album qui sortira sur Compact Disc! Une première qui donne une idée de ce que le futur devrait être, aussi bien du côté des jeux que de l'information!

C'est chez Warner New Media, une filiale de Warner, que se réalise en ce moment le CD (pour Mac2 dans un premier temps), qui devrait sortir d'ici la fin de l'année. Tout a commencé lorsque Pepe Moreno, célèbre dessinateur, propose pour DC Comics un album de Batman entièrement fait en images informatiques, haute résolution et comprenant près de 16.000.000 de couleurs. DC Comics étant une partie de la Warner, il n'y avait aucun problème pour obtenir la possibilité de faire une version CD-Rom de *Justice Digitale*, l'album en question.

Attention, ce ne sera pas du tout un jeu. La version CD-Rom permettra de visualiser une à une les images utilisées pour la bande dessinée, lesquelles comporteront parfois des animations. Il sera également possible de cliquer sur les personnages, afin d'obtenir des informations, et surtout, de faire redessiner l'image selon un nouvel angle de vue!

D'autre part, le CD sera accompagné de musique, ce qui en fera la première bande dessinée interactive et musicale! On parle pour la musique de Prince et des Doors! Selon Pepe Moreno, tous les Comics seront de ce type d'ici l'an 2000. Une version CD-I sera peut-être réalisée plus tard, selon l'accueil de la version CD-Rom.

Côté scénario, *Justice Digitale* se déroule à Gotham City, dans un futur particulièrement surinformatisé où un virus, nommé le Joker, sévit à pagaille dans la ville. Tout le monde aspire alors le retour du justicier légendaire: Batman! Quoi qu'il en soit, nous vous parlerons de l'album *Justice Digitale* à la rentrée!



Copyright Comics USA



Copyright Comics USA



LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE



Il y a une réponse à tout.
Parfois, cette réponse est
dans le CROISSANT. Et c'est
pourquoi, dans le jeu
DYNASTY WARS, Capcom a
réinventé une fois de plus
le jeu de stratégie.



DYNASTY WARS



Disponibles sur:
IBM 64128 cassette et disquette
Atari/MSX cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette
Atari ST, IBM Amiga
(Dynasty Wars disponible sur IBM PC)



Plus de 1000000 de joueurs déjà!



DES FANTOMES TERRIFIANTS,
DES DEMONS MORTELS,
ARTHUR, LE PREUX
CHEVALIER, EST DE RETOUR.

U.S. GOLD
CAPCOM

ILS SONT LES DEMONS ET LES
DRAGONS DE L'ENFER-VOUS
ÊTES BLACK TIGER.

GRAND CONCOURS KICK OFF 2



A l'occasion de la sortie de Kick Off 2, Génération 4 et Ubi Soft organisent un mégaconcours grâce auquel vous pouvez gagner de nombreux et superbes lots.

Questions:

- Quel est le pays qui a gagné le plus de Coupes du Monde?
- Quel est, dans l'histoire de la Coupe du Monde, le meilleur buteur de tous les temps?
- Quelle place a obtenue l'équipe de France lors de la Coupe du Monde de 1958?
- Qui officiait dans les buts de l'équipe de France lors de son match contre la Pologne en 1982?
- Quel joueur a marqué un but de la main lors de la Coupe du Monde de 1986?

NB: Toutes ces questions excluent la Coupe du Monde de 1990

Lots:

1er prix: 1 console Core Graphx.

1er au 4e prix: 1 ballon de football en cuir Kick Off 2 + 1 stylo Kick Off 2.

5e au 10e prix: 1 logiciel de jeu offert par Ubi Soft.

11e au 13e prix: 1 sac de sport Kick Off 2 + 1 stylo Kick Off 2.

13e au 20e prix: 1 stylo à bille Kick Off 2.

Envoyez vos réponses, avant le 30 septembre 90, sur carte postale uniquement à Génération 4, Concours Kick Off 2, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris, en mentionnant votre machine.

CABAL

Un an après notre dossier sur Indiana Jones, voici le retour du cinéma dans Génération 4, avec un dossier particulièrement complet sur Cabal, un film fantastique qui devrait marquer le genre, lors de sa sortie début 91. Occan en possède les droits, et nous vous présentons donc, en plus de l'auteur du scénario et réalisateur, Clive Barker, quelques previews sur les 3 jeux qui seront adaptés du film! Mais Génération 4 va désormais plus loin, et nous avons carrément été visiter les studios Pinewood, en Angleterre, pour vous révéler quelques-uns des effets spéciaux étonnants de ce film fou! Et ce n'est qu'un début!



CLIVE BARKER

Clive Barker est un type hyper-actif! Certain de ses collègues de métier, il devient vite l'animateur de nombreux festi-collèges, puis est également illustrateur, scénariste et réalisateur. 35 ans, l'air très de Liverpool et plus d'un succès derrière lui, et son avenir semble totalement prometteur. Stephen King, considéré par beaucoup (trop?) comme le meilleur des écrivains de l'horreur dérivé, l'aileurs à sa suite, lui a écrit le "tome de l'horreur", pour qu'il écrive : "Il est malheureusement meilleur que je ne le suis."

Si ses premiers succès étaient nés, lui-même mentionne en France, il se mettrait à penser en français avec les titres de ses livres. DE... d'ailleurs, les titres de ses livres en fran-

çais. Il écrit ensuite d'autres romans et nouvelles, et sur un de ses scénarios, les best-sellers, mais sa carrière s'arrête au véritable tournant en 1987. Là, il devient scénariste et réalisateur de Hollywood. Depuis son premier livre, Le Film, (il est l'un des meilleurs films d'horreur de nos derniers années, sera réclassé un peu plus au dans le monde, et comme même bien à une suite, Hellraiser: Hellraiser 2, pour laquelle Barker a écrit que j'ai écrit).

Depuis Hellraiser, film 2, de l'année dernière, il a eu le succès. Barker n'avait pas été vu au cinéma, jusqu'à présent, date de la tournée de Cabal (Pinewood en V...), donc, C'était le début d'une grande aventure...

LE LIVRE



Smé, un des monstres du film Cabale

Lyonsburg comprend les monstres de Midian

Cabale, puisque tel est le nom de la version originale de ce roman de Clive Barker, s'inscrit à la limite du fantastique et de l'horreur, et est en tout cas surprenant. Sans vous en révéler les grandes surprises, voici de quoi vous donner une idée générale de l'histoire.



Atmosphère étrange dans le film

Boone est un type un peu paumé, mal dans sa peau, qui se rapproche à sa femme Lori et à son psychiatre, afin de ne pas vomir. Depuis quelque temps, il rêve la nuit de cadavres de personnes diverses. Hélas pour lui, les détails qu'il voit dans ses rêves se révèlent être la réalité, ce qui intrigue le psychiatre. Celui-ci tente de découvrir la vérité, ne trouve aucun alibi pour Boone, et finit par lui faire avouer ses crimes, mais laisse son "client" s'échapper avant de le dénoncer à la police.

Pourchassé, il fuit vers Midian, une cité légendaire où les fous sont pardonnés, devenir abri des monstres. Avant de découvrir le secret de Midian, il est finalement abattu par la police à Shere Neck, non loin de Midian, qui n'est qu'un cimetière abandonné. Dans la nuit, son cadavre disparaît de la morgue. Entre alors en scène Lori, sa fiancée, qui a un pressentiment vis-à-vis de sa disparition, et qui part pour Midian. Là-bas, elle sera pourchassée par un tueur psychopathe qui en veut également à Boone. Ce dernier, qui se cache derrière un masque où les yeux sont

remplacés par des boutons, et la bousille par une formation oculaire, se révèle être en fait le psychiatre de Boone. Plus tard, Lori découvre que Boone est devenu avec les monstres qui peuplent Midian. Commence alors pour eux une descente aux enfers, dans une métropole labyrinthique peuplée de monstres aux pouvoirs étranges, qu'une histoire de prophétie rendra presque biblique. Désormais obligé de se battre dans les sombres couloirs de Midian, Boone devra affronter son destin, un policier dément, et toujours Dexter, prêt à tout pour stopper Boone.



Dexter et Lyonburg, le fils fou qui veut détruire Midian

L'intérêt du livre est de perdre rapidement le lecteur dans une série de rebondissement, qui font que l'on se demande souvent qui est le héros. Boone, Lori, les monstres, ou pourquoi pas le tueur psychopathe?

Bien écrit en anglais, la traduction française de **Cabale** (Cabale aux Éditions Albin Michel) n'est pas toujours parfaite, ne serait-ce que pour le titre, qui n'avait pas besoin d'être traduit, puisque l'histoire n'a rien à voir avec une cabale. Enfin, ceux qui veulent découvrir Clive Barker apprécieront sans doute ce roman, qui a comme principal mérite de surprendre.

LES BD

Barker est dessinateur, et il illustre souvent ses propres écrits. Récemment, il a accepté qu'ils soient adaptés en bande dessinée, et c'est ainsi qu'est apparue la série *Taping The Vein*, basée sur les nouvelles de ses Livres de Sang.

Relevables en France, elles sont fort heureusement publiées une à une, depuis le mois de juin, dans USA Magazine, ce que les fans apprécieront sans aucun doute. A ce propos, Hellman, basé sur les deux films de la série, est un



Copyright Comics USA

album qui vient de sortir chez Comics USA, et dont nous vous reparlerons dans le prochain numéro.



LE FILM



Clive Barker s'en donne étonnamment à cœur joie, avec un nombre de monstres vraiment effarant, et surtout une atmosphère réellement impressionnante. Son choix dans les acteurs est assez réussi, tout particulièrement David Cronenberg qui s'avère être un acteur dément. L'excellent réalisateur de *Sinners*, *The Fly* et *Four Seemingly Obvious* en un rôle à sa mesure, jouant le rôle du psychiatre de Boone, mais ayant un rôle bien plus important que prévu dans le cours de l'histoire.

Le film commence par une vue subjective d'une créature orangé pourpre par deux monstres à peaux visibles, car la scène se déroule dans des herbes hautes. Mouvements rapides de caméra et lumière latente entraînent le spectateur de bien voir de quoi il s'agit. C'est la présentation du film, et elle laisse croire que les monstres seront le plus souvent suggérés. Mais à partir du moment où Boone et Lore se retrouvent dans Milan, plus rien n'est épargné au spectateur, qui découvrira les monstruosités qui se lèvent dans la ville souterraine. Ce qui est très réussi, c'est l'impression de vie dans Milan, car en dehors des principaux monstres, il y a toujours des créatures qui sont en arrière-plan.



Cronenberg: le terrible Thing.

A gauche: David Cronenberg et Clive Barker durant le tournage.

Les photos du film *Hellman* sont Copyright Morgan Creative



David Cronenberg: un début en force.



Rachel apporte son aide à



Boone et Lori.

La descente de Lori au plus profond de Midian est un moment d'anthologie du fantastique, avec un nombre hallucinant de monstres différents. Plusieurs scènes sont vraiment magnifiquement filmées, avec des mouvements de caméra impressionnants, ce qui donne encore plus de rythme au film, et fait qu'on ne décroche pas de son fauteuil, surtout que la musique est excellente. Composée par Danny Elfman, à qui l'on devait déjà Batman, et qui s'est également occupé plus récemment de la musique de Dick Tracy, elle fait encore plus ressortir les moments fous, et il y en a plus d'un!



Des héros sans nom se font enfouir dans Midian.

CABAL: LES SCRIPTS

Ce ne sont pas les scripts du film que nous avons lus, mais ceux faits par les programmeurs d'Imagitec, qui préparaient ainsi les puces de présentation. Au lieu d'acheter un script, le programme résume ce qui s'est passé en présentant ainsi plusieurs pages, accompagnées de textes. Si les dessins mis en scène ne sont pas encore prêts, ceux sur papier laissent espérer quelque chose d'excellent.

VISITE DES STUDIOS PINEWOOD

Visiter les studios de la Pinewood, voilà qui me semblait impossible et du domaine du rêve il y a encore quelques mois. Là-bas se sont tournées toutes les scènes en studio des James Bond, de la trilogie de la Guerre des étoiles et d'Indiana Jones ou encore de Batman. Combien de stars sont venues tourner dans ces studios légendaires ?

C'est durant le mois de janvier 1990 que j'ai eu l'occasion, grâce à Gary Bracey d'Orion, d'entrer dans ce temple du cinéma. Il est environ midi lorsque nous arrivons devant les studios. Un garde, à l'entrée nous demande où nous allons. "Image Animation" s'empresse de répondre Gary. C'est le nom de l'équipe travaillant aux effets spéciaux de Cabal, et à laquelle nous allons rendre visite. Le garde nous laisse passer sans problème. Il faut dire que ce jour-là, aucun film n'est en tournage, et l'atmosphère est plutôt détendue. On imagine facilement comment il doit être difficile d'y entrer lorsque Steven Spielberg y tourne quelques scènes !

Une fois à l'intérieur, Gary ne s'explique que contrairement à la plupart des studios, Pinewood n'appartient pas à une personne. En fait, il s'agit d'un regroupement de plusieurs studios, chacun ayant le plus souvent une spécialité. A première vue, il y a de quoi être déçu. Nous marchons dans la boue, les bâtiments sont assez laids, en briques rouges noircies par le temps, et semblent prêts à s'écrouler d'une minute à l'autre. Bref, si les studios Pinewood ont accueilli bien des gens prodigieux, ils n'en demeurent pas moins en ruines... D'ailleurs, la plupart d'entre eux sont en travaux !

Parmi tous les bâtiments, seul celui nommé 007 est en très bon état, mais il faut dire qu'il est neuf. C'est là que se tournent les scènes en studio des James Bond. C'est là qu'ont été construits puis détruits toutes les bases secrètes des mauvais.



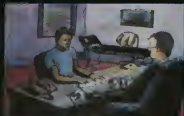
Le rédacteur en chef et Gary Bracey à l'entrée des studios



Des bâtiments délabrés



MONDRIAN À L'ÉCHELLE



ÉCHÉLLE MONDRIAN DANS SON NOUVEAU



On y tourne tous les James Bond

On croise peu de personnes, mais il est vrai que le jour où nous y étions, un seul film était en tournage. Il s'agissait de *Air America*, de Roger Spottiswoode, avec Mel Gibson. Bien sûr, l'entrée du studio où se déroulait le tournage en question ne nous était pas accessible. Au bout de cinq minutes, nous arrivons enfin dans les locaux d'Image Animation. Vous montez un escalier surplombé par un dragon de taille assez importante. Arrivé à l'étage, vous vous retrouvez entouré de vitrines contenant quelques-unes des créatures créées par l'équipe d'Image Animation.

Je reconnais de tous côtés les monstres de films tels que *Waxwork*, *The Lair Of The White Worm* (Ken Russell) et surtout de *Hellraiser* et *Hellbound*. Bientôt je m'empare du fameux cube d'*Hellraiser*, en espérant un destin plus souriant que celui du héros du film. Ceux qui ont vu



Un des monstres de Face/Claw



Sortant tout droit de Waxwork



Le fameux cube d'*Hellraiser*

Hellraiser se souviennent obligatoirement de la manière impossible dont le cube s'ouvre. En fait, plusieurs cubes ont dû être fabriqués afin d'obtenir une animation plausible.

A terre gisent deux cadavres en décomposition, versés tout droit d'*Hellbound*. Avoir deux machabées dans son entrepôt, voilà peut-être un système intelligent pour effrayer les cambrioleurs?

Nous entrons enfin dans l'atelier de travail de l'équipe d'Image Animation. C'est un peu la pagaille, avec du plâtre partout, du latex dégoûtamment des lattes, des peintures de tous les côtés. Taper, il y a même un ouvrier qui dort dans un coin de la pièce!



DES PHOTOS DES CRIMES



POUR LE PAYS VERTS

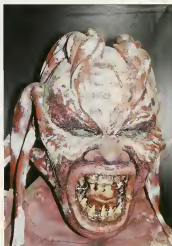


Les non-morts
farveur cadavé-
reux de
Hellbound



Un ouvrier dort
dans un coin du
studio.

Nous sommes accueillis par Geoff Porteus, qui a créé Image Animation en 1987, avec Bob Keen. Ce dernier, qui a travaillé sur des films comme *Le Retour du Jedi*, *The Dark Crystal*, ou *The Neverending Story* n'hésite pas à déclarer que c'est "le plus important film de monstres jamais fait". Il rencontre Geoff Porteus un peu après, et travailleront ensemble sur *L'Effluve* de Tobe Hooper et sur *Highlander* de Russell Mulcahy. Sous le nom Image Animation, ils se sont occupés des effets spéciaux de *Hellraiser* et *Hellbound*, *Waxwork*, *The Last Of The White Worm*, et pour la télévision du *Dr. Jekyll & Mr. Hyde* avec Michael Caine.



Cette tête de Peléquin est animée électroniquement. Une pression sur un bouton et sa gueule s'ouvre! Les tentacules sont connectés à un système d'aspiration, qui les fait bouger dans tous les sens.

Spécialisée dans les maquillages, l'équipe d'Image Animation comporte des créateurs, des modélisateurs, des artistes, des techniciens, et même une équipe spécialisée dans les animations image par image.

A l'époque où nous sommes, le tirage de *Céhal* est terminé, et l'équipe d'Image Animation ne travaille plus sur ce film, mais il reste encore quelques éléments des décors, et quelques esquisses de monstres. "Plus de 50 personnes



MARS EST ARRÊTÉ ET INTERNE.



LA, IL RENCONTRE NARCISSE.

Natchez a bel
et bien perdu la
tête. Pictiez
des détails.



Nombreux sont
les monstres de
ce genre, que
l'on aperçoit en
second plan
durant le film.



ont travaillé sur certaines scènes, alors qu'en début, nous n'étions prévus que pour être treute!", explique Geoff Portaux. Ils ont eu effet en un travail monstrueux, si l'on peut dire, puisqu'il fallait faire vivre Midian, la cité des monstres, et il devait donc y en avoir un peu partout, le plus souvent différents. L'objectif original de Clive Barker n'était-il pas de faire le *Star Wars* des films de monstres?

Les masques des monstres sont en latex, mais il y a un travail énorme de maquillage à effectuer après. "J'en avais environ pour cinq heures par monstre", se souvient Portaux. Du coup, il m'explique que beaucoup d'entre eux devaient se mettre au travail dès le milieu de la nuit, afin que les monstres soient prêts pour le tournage du matin.

Je lui demande ce qui a été le plus difficile sur Cabal. En dehors du maquillage des monstres, il m'explique que ce sont les scènes de transformations qui ont posé le plus de problèmes. En effet, certains monstres se transforment selon l'endroit où ils se trouvent. Ainsi, un petit animal émerge se révèle être une fillette lorsque l'animal est ramené à l'abri de la lumière.

Peetas explique: "La transformation de la fillette a vraiment été difficile, parce qu'elle comprenait beaucoup d'étapes. Il a déjà fallu maquiller les deux fillettes qui servaient à filmer la transformation, et ça n'a rien d'évident. Les gens n'aiment pas attendre des heures à ne rien faire, et



Un des stades
de la transfor-
mation de la
petite fille



CE DERNIER SE MUTILE APIN DE REJOINDRE MIDIAN

BOONE EN PROFITE POUR S'ÉCHAPPER, ET CROISE DECKER

ils aiment encore moins être maquillés! Côté effets spéciaux, nous avons deux miniroques électroniques représentant deux stades de la transformation."



Du dernier de l'animal sortent de nombreux fils qui permettent d'animer l'étrange créature

Eh oui, chez Image Animation, on est capable de créer des monstres en latex desquels sortent de nombreux fils électriques, télécommandant ainsi les nombreux mécanismes intérieurs. Les deux miniroques représentant la fillette pouvaient bouger leurs yeux, leur nez et même respirer!



Rendre de telles créatures crédibles demande un travail de précision inouïable

Un des autres problèmes fut que l'équipe d'Image Animation devait créer un tel nombre de monstres, qu'il fallait avoir une sacrée imagination pour trouver de nouveaux monstres.

"En plein tournage, Clive Barker est tombé malade, et il a fallu stopper le tournage pendant plus de dix jours! Hélas pour nous!, lorsqu'il est revenu, la fièvre lui avait donné de nouvelles idées de monstres, et la reprise a été difficile pour nous" explique Portous. "Mais nous nous sommes bien amusés, et le film va nous permettre de montrer ce que nous savons faire à Image Animation. Le film devrait nous permettre de sortir du genre Gore. Je ne suis pas contre, j'adore les films d'horreur, mais j'aimerais aussi faire de



Un des principaux monstres que l'on voit en grand-écran

nouvelles choses, comme nous avons eu l'occasion de le faire sur Cabal. En tout cas, c'est le film le plus fou sur lequel nous avons travaillé à ce jour."

Nous sortons des vitrines un à un ce qui est encore là du tournage de Cabal. Quelques créatures, quelques monstres... De chacun sortent un nombre impressionnant de câbles, permettant de télécommander les mouvements.



IL FUIT VERS SHERE NECK, VILLE VOISINE DE MIDVAH...



POUR RÉCAPITULER, LE SHANEUT EST UN VIEUX CIMETIÈRE...



Ce monstre n'apparaît finalement pas dans le film



Encore un animal étrange, et bien laid

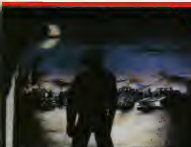


Image Annihilation s'est servi de cette créature pour une scène tournée image par image.



Un dangereux monstre volant, prêt à vous couper la tête

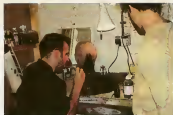
Puis je fais le tour des studios. Good! Fortino est en train de peindre une tête de Pinhead, le personnage qu'incarnerait l'effranchi d'Heilraiser. En passant, je bavarde un peu l'ouvrier qui dormait dans un coin. Au moment de m'excuser, j'aperçois à la base de son pantalon son pied en moquette. C'est un matignon, mais il est tellement réel, que même à côté on a du mal à s'en rendre compte! Quel incroyable travail de maquillage, puisque l'on enlève ses vêtements!



PHINE, ALBERT (A) LA PULCE



PECKEN EN VLENE VISCOSA A ZVED PHINE



Geoff Portass prépare une tête de Boone



Une sculpture de Boone après sa transformation



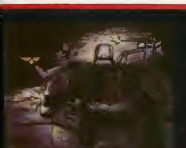
Surprise!
L'ouvrier est en
fait un manne-
quin!

Sur une table de travail, il reste une tête de Boone, après une étape de sa transformation. A côté, un échafaudage étrange et des rails. "Nous travaillons sur cette scène en ce moment" explique Portass, "où quelqu'un se fait décapiter par un train qui lui passe dessus!" Il ne nous dira pas de quel film il s'agit...

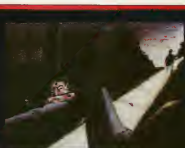
Nous arrivons à l'arrière de la salle. Là, au plafond, se trouve un gigantesque mannequin de Baphomet, le dieu de Méliès. Il est deux fois plus grand qu'un homme, et plein de fibres. Lorsque l'on bascule un interrupteur, la lumière se diffuse dans les fibres, allant et venant dans les diverses parties du corps de Baphomet, donnant ainsi un aspect de vie à la statue! Dans les scènes où le dieu parle, un acteur devait être masqué et équipé de tous les éléments qui font Baphomet. Cela prenant environ sept heures, selon Portass, ce qui était vraiment épuisant pour l'acteur et le maquilleur.



Geoff Portass près de l'acteur transformé en Baphomet
Attention, on tourne!



LES FLECS. TRAVAILLE LE FILM SANS CENSURE...



SE S'OC... QUE TRAVAILLE LES FLECS DE MELIÈS



Baphomet, accroché au plafond du studio, est composé de fibres lumineuses que lui donnent cet aspect étrange!



Un des personnages d'Highlander: le retour

Un peu plus loin, quelques figures sèchent. Ce sont les premiers essais que l'équipe d'Image Animation fait pour le tournage de *Highlander: Le Retour*, qui doit commencer la semaine d'après. "On aurait dû commencer cette

semaine, mais le film précédent avec Sean Connery est en retard, alors du coup, on commencera la semaine prochaine" insiste Portass.



Image Animation prépare des prothèses pour les acteurs d'Highlander: le retour.

Voilà, c'en est terminé d'Image Animation. Je jette un dernier coup d'œil à ce lieu étrange, et repart dans les allées boueuses des studios Pinewood. Nous allons manger à la cantine des studios, où, m'explique-t-on, on peut souvent voir les acteurs et producteurs des tournages en cours... Hélas! ce jour-là, il n'y a personne de célèbre. A table, l'équipe d'Image Animation ne parle que d'effets spéciaux: ils échangeront leurs points de vue sur la prothèse utilisée sur Jack Nicholson dans *Batman*, et sur d'autres effets spéciaux. Avant de partir, d'ailleurs, je dois aller faire un tour près du décor de Gotham City, qui se trouve être construit à Pinewood. Eh oui, au lieu de construire Gotham City dans un hangar comme la plupart du temps, le décor est en plein air.

Imaginez notre surprise en découvrant Gotham City, un an après le fin du tournage de *Batman*, dans un état vraiment délabré, puisque ayant été soumis pendant un an au délicieux temps anglais. C'est assez impressionnant. La rue principale est totalement construite, avec au bout les impressionnants escaliers qui servent, soit comme entrée de City Hall, soit comme entrée de la cathédrale. Les vitrines des boutiques sont profondes de quelques centimètres, car rien n'est vrai. Les façades des maisons ne font pas plus de quelques centimètres, et sont tenues par des échol-

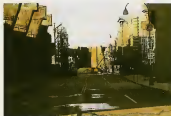


DOÑE MORT EST EXAMINE PAR LE CORONER...



QUI EXTRAIT UNE À UNE LES BALLE DE SON CORPS.

faudra derrière. Deux ruelles coupent cette longue rue, et c'est tout ce qu'il y a de Gotham City. De tous les côtés, on reconnaît une vitrine, un objet permettant de se repérer par rapport au film. Ce qui est incroyable, c'est que Gotham City, abandonnée pendant un an, est vraiment pitoyable. Il faudra refaire beaucoup de choses, et construire de nouvelles rues par la suite. Geoff Portass nous explique que pour Batman 2, il est prévu de construire quelques rues à l'ouest de la rue principale, et



La rue principale de Gotham City, avec le City Hall au bout



De jour, on reconnaît à peine la ville de Gotham City, obscurcie par la pluie



Une rue transversale. Au bout, l'entrée du cinéma, que l'on voit au début du film



La cloche de l'église est encore là, comme si le film terminait, tout le monde était parti très rapidement

que le quartier est se construira certainement pour Batman 3. C'est totalement foai! On a presque l'impression que le tournage s'est arrêté en catastrophe, puisque l'on trouve des éléments de décors un peu partout, laissés au grand air. Il est l'heure de quitter les studios de la Pinewood, et de repartir vers l'aéroport. J'espère pouvoir y retourner, une autre fois, lors d'un tournage, afin de pouvoir vous montrer de nouvelles choses...



ON EXPLIQUE À LORI QUE LE CORPS A DISPARU.



BOONE, RESSUSCITÉ, RETOURNE À L'ÉGLISE.

CABAL: LES JEUX

Ocean prépare 3 jeux adaptés du film Cabal: un jeu d'action, un jeu d'arcade/aventure et un jeu de rôle. Les trois jeux sont pour le moment appelés Nightweed, titre anglais du film. On ne sait pas encore à l'heure actuelle le nom qu'auront les jeux en français. Cabal étant déjà le nom d'une adaptation de jeu d'arcade Ocean! Un vrai casse-tête...

CABAL: LE JEU D'ACTION

Le jeu d'action Cabal se déroule sur plusieurs niveaux, et propose au joueur d'accomplir diverses missions. Au tout début, il devra s'enfuir le cimetière de Midan, à la recherche de l'entrée du monde souterrain, et devra trouver Pelloquin et d'autres monstres avant de se faire abattre par la police! Eh oui, il faut mourir dans ce jeu afin de pouvoir continuer. Une fois devenu un des monstres de Midan, vous devrez diriger le personnage dans des grottes, des couloirs sombres et d'autres décors lugubres, afin de trouver divers objets indispensables à sa quête. Au fur et à mesure du jeu, vous devrez vous mesurer à des monstres sans foi ni loi, mais aussi à des policiers et à un tueur psychopathe. Cabal est un jeu très rapide au niveau de l'action, même si nous n'avons vu que la version PC pour le moment. Le jeu possède une présentation à base d'images digitalisées du film, chaque phase du jeu est ainsi présentée, permettant de suivre le cours de l'histoire. Graphiquement, c'est beau et très coloré. Bref, Cabal, le jeu d'action, s'annonce particulièrement prometteur et original, du fait même qu'il présente les monstres du film! Le jeu



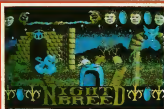
devrait sortir sur Amiga, PC et ST aux environs du mois de septembre, à moins qu'il ne soit décalé en raison de la sortie retardée du film.



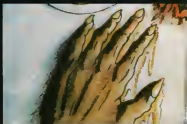
ACCUEILLI PAR LES MONSTRES...



DE MI-MON, J'Y NE JENON N'UNE FINISH ET...



LESBURG, MAÎTRE DES LIEUX.



IL REJOINT LE CLAN DES MONSTRES.

CABAL: LE JEU D'ARCADE/AVENTURE

Ce second jeu est dans le style d'un jeu Cinemascope, puisqu'il mélange des phases de stratégie à des phases d'arcade. Il comporte un nombre particulièrement important d'écrans graphiques plus ou moins beaux, et surtout un grand nombre de jeux variés. Après une présentation résumant la situation, le joueur se retrouve aux commandes du héros, dans les environs de Midian représentés par un plan. Le joueur peut aller en divers endroits, un peu comme dans *El Camo From The Desert*. Quel qu'il fasse, il finira tôt ou tard par se faire tuer par la police, ce qui est nécessaire à la suite du jeu. Sortant de la morgue pour rejoindre Midian, il devra éviter Pelogues lors d'une course-poursuite dans le cimetière, rappelant un peu une épreuve du jeu *Demolition*. Il devra par deux fois affronter le tueur psychopathe, qui lance des cocktails vers lui. Cette phase de jeu est vue comme si vous étiez Boone, et vous devez donc éviter les coqueux qui arrivent vers l'écran!

Mais il y a aussi une phase dans un labyrinthe, qu'il faut explorer afin de retrouver les monstres importants et pouvant vous aider, tout en faisant attention à ne pas se faire tuer par les monstres un peu moins accueillants! Dans une pièce, il vous faudra éviter des créatures volantes aux machoires noires en sautant au-dessus d'elles ou en plongeant à terre. En un autre endroit, il vous faudra escalader une grotte, savoir d'une paroi à une autre, lors d'un petit jeu d'arcade bien sympathique. Lorsque la police prendra Midian d'assaut, Boone devra échapper au feu à visée laser des policiers. C'est un petit jeu très stressant où l'on voit la lumière rouge tinter d'atteindre Boone entre les deux yeux. Il faut constamment bouger ce dernier afin qu'il ne soit pas tué! Ce jeu, dans la lignée des Cinemascope, risque de vous faire passer un bon bout de temps devant votre écran, surtout qu'il est assez bien réalisé et très varié au niveau des jeux d'arcade. Encore une fois, le jeu doit sortir à la rentrée, sur Amiga, PC et ST, ou début 91, en même temps que le film.



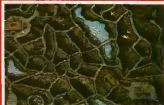
Boone avoue ses crimes et fuit jusqu'à le cité mythique de Midian.



REVE OU PROPHETIE?



H'ANGERS ET LES MINUTÉS...



**GENERATION 4
SPECIAL MEGA-POSTERS**

LE 10 JUILLET, 20 FRANCS



Là, il doit échapper à Pelouquin, un monstre fou, sans
quoi sa mort est assurée.

Les environs de Midian où vous évoluez... Un inconnu
vous dénonce à la police!



SE SUCCÈDENT...



SANS SE RESSEMBLER!!



Tué par la police, vous revenez à la vie pour découvrir Midan et son dieu Baphomet

Après votre intégration permis les monstres, vous combattez le tueur, mais finissez à l'asile.



Shan Saul



Nephre



Revenu à Midien, explorez la ville sous-terreine pour retrouver les monstres à protéger.



Nouvel affrontement avec le tueur...



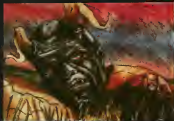
Évitez le tir des policiers, ou vous mourez pour de bon, cette fois!



La fin?



Prioloquin



Lauch

CABAL: LE JEU DE RÔLE

Des trois jeux, c'est celui qui sortira le dernier, sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu réalisé par l'équipe d'Imagitec, qui a fait, entre autres, *Times Of Lore*, et qui adapte en ce moment-même *Ultima VI* sur Amiga et ST.

Le jeu, un peu comme les deux premiers, comporte plusieurs missions qui, une à une, permettent de suivre le scénario du film. On joue entièrement à la souris, en cliquant sur les divers personnages que l'on dirige, ou sur des icônes permettant d'effectuer les diverses actions possibles. A chaque mission, on dirige des personnages différents. Ainsi, si vous dirigez seulement Boone lors de la première mission, il vous faudra recruter d'autres personnages par la suite. Chaque mission est présentée par une

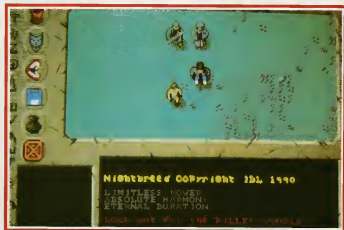
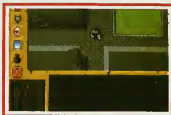
suite de magnifiques dessins retraçant ce qui se passe entre chaque mission, et l'on retrouve ainsi le scénario exact du film! Le jeu est particulièrement simple à jouer, avec un monde impressionnant à explorer (il faut 20 minutes pour parcourir les environs de Midian du nord au sud ou de l'est à l'ouest), variant qu'en plus du monde à la surface, il y a bien sûr le monde souterrain de Midian. Les combats, à partir du moment où l'on dirige plusieurs personnages, prennent un important aspect stratégique!

Avec une présentation magnifique, une musique comprenant de nombreux morceaux en accord avec l'action et le lieu où l'on se trouve (excellent sur Amiga), et un jeu dont la durée de vie semble importante, *Océan* risque de remporter avec son premier jeu de rôle un vif succès.



Lori

Boone

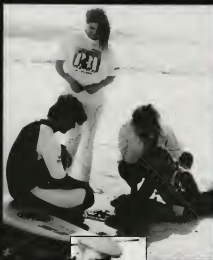


Leroy Gornn



Kinsu

CONCOURS PHOTO



ANY PERSONS who are charged with a capital offense, under the Illinois Criminal Code, are entitled to legal assistance. If they cannot afford an attorney, one will be appointed for them. Every defendant charged with a crime is entitled to a public defender. In Illinois, public defenders are appointed by the courts, and are paid by the state. In some jurisdictions, public defenders are elected to office.

[illegible]

abalone

La società Abitibi-Finl esprime il suo impegno nei confronti dell'ambiente, attraverso la politica di "Sviluppo Sostenibile" e la politica di "Qualità". La concezione di "sviluppo sostenibile" è un concetto che ha origine nel rapporto Brundtland del 1987, che definisce lo sviluppo sostenibile come lo sviluppo che "soddisfa le esigenze del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare le proprie esigenze". Lo sviluppo sostenibile è un concetto che si riferisce allo sviluppo che soddisfa le esigenze del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare le proprie esigenze. La concezione di "qualità" è un concetto che si riferisce allo sviluppo che soddisfa le esigenze del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare le proprie esigenze.

[illegible]

OXYGEN

Amis lecteurs qui pleuriez à chaudes larmes la rubrique Inspirations prématurément disparue, réjouissez-vous ! Car tel le Phénix renaissant de ses cendres, voici venue OXYGEN : vingt pages sur le cinéma, la BD, la littérature et les jeux.

Pas de panique, il s'agit de vingt pages en plus, votre mensuel préféré n'a pas été amputé d'une seule de ses pages concernant la micro. Et pour la rentrée, nous promettons de vous parler de ce que nous aimons en high tech, vidéo et musique. Bonnes vacances !





A la conquête de Kiber

Al Van Vogt

Le roman de science-fiction est un genre qui a connu une véritable explosion depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Parmi les auteurs les plus importants de ce mouvement, on peut citer Al Van Vogt, dont l'œuvre est représentée ici par le roman "A la conquête de Kiber". Ce roman, publié en 1950, est l'un des premiers de la série "Kiber". Il raconte l'histoire d'un homme, Craig, qui est envoyé sur la planète Kiber pour y mener une mission. Le roman est écrit dans un style simple et direct, et il est très populaire chez les lecteurs de science-fiction.

Le roman "A la conquête de Kiber" de Al Van Vogt est un roman de science-fiction qui raconte l'histoire d'un homme, Craig, qui est envoyé sur la planète Kiber pour y mener une mission. Le roman est écrit dans un style simple et direct, et il est très populaire chez les lecteurs de science-fiction.

Édition : J'ai lu
Genre : Action / aventure



La stratégie Ender

Orson Scott Card

Le roman "La stratégie Ender" de Orson Scott Card est un roman de science-fiction qui raconte l'histoire d'un jeune garçon, Ender, qui est envoyé sur la planète Ender pour y mener une mission. Le roman est écrit dans un style simple et direct, et il est très populaire chez les lecteurs de science-fiction.

Psychologiquement manipulé par son mentor, le colonel Graef, qui joue sur la relation privilégiée qu'il lui a sa sœur et sur l'agressivité de son frère à son encontre, il triomphe de toutes les simulations de combats que l'ordinateur, programmé par Mazer Rackham, lui propose. Mais on le voit, le héros repart souvent la fiction.

Ce second roman commence



La voix des morts

Orson Scott Card

Le roman "La voix des morts" de Orson Scott Card est un roman de science-fiction qui raconte l'histoire d'un homme, Ender, qui est envoyé sur la planète Ender pour y mener une mission. Le roman est écrit dans un style simple et direct, et il est très populaire chez les lecteurs de science-fiction.

Ces deux histoires sont tout à fait surréalistes, la seconde encore plus que la première. C'est de la SF, mais bien loin des canons du Space Opera ou de l'Héroïc Fantasy. Ce qui est sûr, c'est qu'il est difficile de s'attacher à ces romans tant que la dernière page n'est pas tournée, et comme chaque volume on comprend environ cinq cents, autant choisir un dimanche ou une longue nuit pour commencer à en lire la première.

L.K.

Édition : Livre de Poche
Genre : aventure / fiction



Horizon vertical

David Weber

Le roman "Horizon vertical" de David Weber est un roman de science-fiction qui raconte l'histoire d'un homme, Ender, qui est envoyé sur la planète Ender pour y mener une mission. Le roman est écrit dans un style simple et direct, et il est très populaire chez les lecteurs de science-fiction.

Seule issue, la terre, au-delà du monde vertical ou plutôt à l'intérieur même de celui-ci, au sein du cylindre, où se dissimule toute une mythologie de cauchemar, selon les nombreuses légendes issues de la peur et de l'ignorance. A lire absolument.

ED

Édition : J'ai lu
Genre : aventure / action

CELINE TIRÉ
**VOYAGE
 AU BOUT DE
 LA NUIT**



Buchet
 Chastellain

Écrivain de sa génération ainsi qu'un des hommes les plus controversés du XX^e siècle, il s'engage en 1912 dans l'armée française; grièvement blessé à la tête pendant la Première Guerre mondiale, il se réchappe, décoré et invalide à 75%. Il termine distraitement ses études de médecine et entame un périple à travers le monde pour finir à Clichy, où il s'installe comme médecin «chez les pauvres».

Voyage au bout de la nuit narre cette épopée initiale et désolée, parsemée de figures grotesques et grotesques, ses héros, Ferdinand Bardamu, quasiment le double de l'auteur, empressé de raconter sa vie et ses vagabondages : la Guerre de 14-18 (le révélateur le plus sûr de la bêtise humaine), l'Afrique coloniale (révélateur de la vouleuse humaine), l'Amérique de la crise dans les années vingt, révélateur de la misère au milieu de l'abondance, et à nouveau Paris et un monde de bourgeois et d'employés rimbables, que s'engage Bardamu, devenu comme son maître-médecin de banlieue.

C'est en 1932 que paraît *Voyage au bout de la nuit*, qui connaît un énorme succès instantané. En 36, il fait la connaissance de Lucette Almanzor, qui deviendra sa femme; il s'engage sur un paquebot comme médecin, avant de revenir à Paris où il écrit des pamphlets, qui, en pleine occupation allemande peuvent apparaître comme une justifica-

tion de la politique de Vichy.

Début 47, il est même cinq mois pour raison de santé, et en sort pour connaître une misère quasi-absolue. Condamné par les tribunaux français, il est amnistié et rentre en France en 1951. Il reprend son travail de médecin à Moudon où il passe les dernières années d'une vie tragique entre sa femme et son chat Bebel.

L'œuvre de Céline est marquée par sa vie. Chacun de ses romans peut être considéré comme une autobiographie approchée, sans fond ni voiles, sa lecture peut parfois présenter certaines difficultés de style ou de compréhension, que cette édition illustre indépendamment du fait qu'elle soit belle et d'une grande qualité aplente.

À vous de lire et de regarder, à vous de juger.

ED.



Copyright Futuroscope / Gallimard

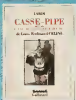


Copyright Futuroscope / Gallimard

Édition Futuroscope/Gallimard
 Genre : classique



Copyright Futuroscope / Gallimard





Robert E. Howard, auteur américain né en 1906, correspondant au H. P. Lovecraft, s'est suicidé à l'âge de trente ans en apprenant le malade de sa mère.

C'était créateur de Conan le Barbare, "Two-Guns-Bo" nous donne ici à contempler un des personnages les plus étonnants de la littérature fantastique. Solomon Kane, pauvre éboueur, qui brique le mal sous toutes ses formes, rétrécissant de la colère divine, il en est le sombre et démiurgé agissant dans une Europe ravagée par les guerres et l'inquisition. Sept nouvelles envoiées vous emmèneront à la frontière de l'ère humaine du XVII^e siècle, de l'intolérance, de la magie, de l'Afrique aux sorcelleries séculaires.

Solomon Kane est beaucoup plus qu'un justicier à la solde du diable, il est et peut-être une antithèse, ou un fou mystique ? Peu nous importe puisqu'il "existe". Personnage complexe aux aventures surnaturelles, il n'a pas cessé de vous fasciner. Les Nouvelles Éditions Oswald proposent d'autres inédits de ce même auteur et de ce même personnage, dont *Le Fléau de la Vengeance* et *Le Retour de Kaze*. A découvrir.

ED

Édition : NEO
Genre : fantastique / gothique



Bruce Sterling est né aux USA en 1954. Il est un des auteurs de la nouvelle génération cyberpunk. De formation scientifique, il est avec Gibson et Williams un des chefs de file du mouvement. *Les mailles du réseau/1 et 2*, deux romans au travers desquels il nous impose une vision dystopique du futur multilatéralisé (multivoies, réseaux informatiques centralisés, manipulations et mises en scène). Le futur va-t-il mentir ? Laura Webster sera notre guide de plongée en milieu humain et post-humain, dans une société que même Big Brother n'aurait pas inventée (né à une époque trop antérieure pour prévoir le nez de ratte de la micro-informatique et de ses différentes applications). Sterling prend un malin plaisir à nous perdre dans les méandres de ses mégapoles, antichambres de purgatoire, où toutes les valeurs, les couleurs, sont celles de l'artifice et du préfabriqué, société de l'image par excellence. De ses excès et de ses dangers. C'est valant-naire ou narrateur d'une réalité quelque soit peu acceptée, Sterling peut être considéré, sans aucune espèce d'antipathie, comme un grand écrivain. La préface de ces deux tomes est un petit monument d'humour et de réelles informations sur le cyberpunk, ses origines, son vocabulaire, etc. A conseiller à tous ceux qui sont encore



néophytes en la matière. Mais revenons à nos mystères cybernétiques perdus dans le labyrinthe des mailles du réseau. Rien, ni personne, n'y échappera. Le deuxième a droit de ché, avec que les bidouilles, les parades, les tentatives, les prouesses. Tous amalgames au bon des serveurs à s'importer quel prix, même celui de la vie des autres. Webber nous conseille bien loin ne la restera pas longtemps, perdant toutes ses illusions une à une. Je ne vous l'ai peut-être pas dit, mais Webster est une femme, possédant mari, bébé et un grand sens de l'humour, et je vous assure qu'il en faut. C'est une des originalités de ce roman en deux volumes, qui pour une fois, nous présente un point de vue entièrement féminin de la situation, offre presque, n'oublions pas que Sterling reste un homme. Pour ceux qui gémiraient des dents, rien qu'à cette perspective, il y en a toujours, ils pourront se rabattre sur la nombreuses gait masculines parsemées ce récit, pour se choisir un interlocuteur plus direct, et parler avec à leur marque d'inspiration. Le style général est bon, du moins la traduction que nous en donne Denoël. A lire absolument.

SD

Édition : Denoël
Genre : Cyberpunk



Robert Bloch est né aux USA en 1917, il commença très tôt sa carrière, encouragé par Lovecraft son ami et correspondant. Il est, entre autres, l'auteur de *Psychose*, dont Hitchcock tira un film. *Requiem à Arkham* est son dernier roman à ce jour, dont la version américaine a paru en 1979. Considéré comme un hommage à Lovecraft, vous y retrouverez tout ce qui en fait la substance et l'originalité. Le mythe de Cthulhu ne s'est pas éteint avec son créateur, ce roman en est la preuve et l'indiscutable preuve. Pour ceux qui n'auraient pas encore lu Lovecraft, un des maîtres de l'épouvante et du fantastique gothique, un dossier lui a été consacré dans le numéro 15 de *Génération 4*. *Requiem à Arkham* est peuplé de démons que seuls les initiés pourront saisir. Les héros, typiquement lovecraftiens, ne vous étonneront pas. Nous sommes au XIX^e siècle, et Albert Roth, amateur d'ouvrages d'art, entre en possession d'un tableau, *Le Modèle de Pockman*, identique à celui dont parle Lovecraft dans un de ses nouvelles. L'événement, d'apparence anodine, bouleversera de façon dramatique la vie jusqu'à sans histoire de notre héros. Les démons NEO nous glissent une nouvelle fois avec cet inédit.

SD

Édition : NEO
Genre : Épouvante



salacités de cette terrible rage. Tous deux partent à la recherche du dieu cornu et de l'un d'eux, un peuple qui n'a rien à envier aux Celtes pour ce qui est du mysticisme et de la magie.

Les amateurs du genre seront comblés par le rythme soutenu des scènes d'action, entrecoupées par des moments laissant plus de place à l'ambiance féérique de la mythologie nordique. Quant aux autres, ils ne pourront espérer beaucoup plus de contact avec l'univers torquato-médiéval-fantastique. Cette épopée mêle étonnamment drame, luttes d'influence, sexe et vengeance, appuyée en cela par des dessins d'une beauté sanglante et ténébreuse, et un découpage scénique très personnel. Un petit mal sur la couleur, utilisée avec un sens aigu de la lumière.

ED

Editeur : Zenda
Genre : Hero-Fantasy



Le monde des morts

Une série d'humour noir, dessinée par le célèbre et dément américain John Buscema, nous propose un premier tome génial. En effet, un bon héros fantasy qui n'est pas dépourvu d'intérêt, le va continuer, ce qui est aussi avec l'habitude à une série de héros de plusieurs autres séries d'un manuscrit proche de l'arrêt cardiaque. Son protagoniste est Iain MacAnth, qui règne sur un empire hors du temps accompagné par Ragall, nain aux dents et aux oreilles pointues, et à l'humour décapant, chroniqueur peu objectif et





des générations une énergie photovoltaïque sur ce capital de la nature.

Les sixième ou d'une simple beauté sourient en accord avec la sensibilité et le romantisme du narrateur qui se prête à la lecture partagée avec les romans à l'eau de rose. Son ambiance sensuelle et érotique s'élargit à tout genre de la médecine et de la sexualité intimes tuée de tels romans Et je ne puis avoir aimé avec beaucoup d'impudence le second tome.

42

Editor: Gilman
Editorial Board: Friedberg and Rosenfeld



1000

JEUNE / SUJET LAVERON, JE TE DONNERAIS UN NOM
JEUNE FEMELLE / JE TE DONNERAIS MON NOM.



Il y a, d'ailleurs, dans les archives de la radio de la région lyonnaise, des enregistrements de la même émission, à l'échelle nationale, en 1964, dans le cadre de la première grande diffusion de la chanson lyonnaise. On y entendait, en outre, des artistes comme les BD tous azimuts, dont la formation locale, et également des artistes lyonnais, à découvrir, comme ceux des listes du premier grand journal lyonnais consacré aux événements de sa région, le *Journal de la région*.



10



Les dessins, volontairement sombres pour accentuer l'ambiance inquiétante, sont portés par un récit à la mise en scène délicate, dont l'ordre

n'est pas celle des habitants
riche d'origine/asiatique que
l'on nous assène sur les diffé-
rents médias. A ne pas mettre
entre autres les mots

Editor	Glenn Feldman
Associate Editor	David Foray

MOEBIUS



Les vacances du Major

© 1978 HUMANOIDES ASSOCIÉS

avec John Waterhouse et surtout Gauchetier-Blanc en 1974 et 1975.

La même année, il fonde avec Duillet et Dornet l'irrésistible et pleuré à chaudes larmes Métal hurlant. Par la suite il publie Azazel et crée le Major. Enfin il dessine L'Incal à partir de 1980 sur des scénarios de Jodorowsky. Il aide à la réalisation de décors de plusieurs films : Alien, Tron, Les Maîtres du temps.

Il réside à Los Angeles, PDG de Starwatcher, sa propre société qui diffuse l'intégralité de ses œuvres.

Il nous redonne à découvrir, mais cette fois-ci tout en couleurs, l'intégralité des albums 1 à 8 des Humanoïdes Associés, dont l'édition originale était en noir et blanc sous les titres *Le Garage hanté*, *Le Garage hanté*, *Le Garage hanté*, *Le Garage hanté*, *Le Garage hanté*, *Le Garage hanté*, *Le Garage hanté*, *Le Garage hanté*.

Les dessins sont toujours d'une très grande qualité, étonnamment identiques à ceux de la première édition. Les porteurs de la couleur trouvent cette nouvelle routine indispensable et merveilleuse, quant aux détracteurs de cette même couleur, je leur laisse le soin de la qualifier. A mon goût, je trouve intéressant de posséder les deux, certaines planches gagnant à être mises en couleurs alors que d'autres, non.

S.D

Édition Humanoïdes Associés
Genre inclassable

MOEBIUS PREND
DES COULEURS

Vieux routard de la BD, on ne le présente plus, exception faite de cette fois-ci, alors profitez-en ! Moebius, alias Gir, pseudonyme de Jean Giraud, dessinateur et scénariste français né en 1938.

C'est en 1963, alors qu'il commence la série des Blueberry dans *Pilote*, que Jean Giraud prend le pseudo de Moebius dans les pages de *L'Incal* et regrette Hara-Kiri. Il faut attendre 1973 pour voir la parution d'un récit complet : *La Déviation*, suivi de *L'Homme est-il bon ?* Mais c'est dans *L'Echo des savanes* que son talent prend toute sa dimension.

MOEBIUS



Le Garage hanté

© 1978 HUMANOIDES ASSOCIÉS

T1

MOEBIUS



The Long Tomorrow

T2

MOEBIUS



Le Garage hanté

© 1978 HUMANOIDES ASSOCIÉS

T3

MOEBIUS



Le Garage hanté

T4



Copyright Humanoïdes Associés

MOEBIUS



Le Garage hanté

T5



François Bougeon dessinateur et scénariste né à Paris en 1945. Acquiert une formation de maître encre. C'est en 1971 qu'il se se tourne vers le BD, ses premiers travaux sont publiés chez Luché à travers par la suite aux éditions Fleuve. C'est après ces adaptations de deux œuvres de Jules Verne et d'une histoire de Bernard Clavel qu'il réalise en 1979 les *Passagers du vent*, première œuvre majeure en cinq volumes, suivie en 1983 par les *Complices du chaos*, trilogie extra-ordinaire.

L'histoire une folie tentée, que qui vous transporter, en pleine guerre de Cent Ans, période trouble si en fit. Le héros, un mystérieux chevalier, pourvu de deux compagnons extraordinaires. Le royaume et son suite Marote et l'Ancrel, jeune cocher. Tous trois luttent contre un seul et même ennemi: les diaboliques, démons au service d'une force maléfique qui étend peu à peu son empire. A ce trio viennent se joindre l'abbé, magicien et troubleur. Une œuvre très documentée écrite en vous français, au réel d'un réalisme



extrême. Les dessins sont somptueux, d'une luminosité envoiante. BD
Éditeur: Castorman / A servir
Genre: épique fantastique

Une BD surprenante, inédite et hallucinée qui défile l'imagination. Soit en comex vous se l'avez jamais vu. Ça doit se chef d'œuvre à deux talentueux artistes anglais: Grant Morrison et Dave McKean. Le premier a commencé sa carrière de scénariste de bandes dessinées en 1970, quant à l'autre, des études d'arts plastiques l'ont finalement mené à l'illustration en 1987.

Quei qu'il en soit, le résultat est là: un scénario de haut vol, au service de dessins d'art, dignes de certaines peintures. McKean utilise avec brio photos, collages, aquarelles, peintures et crayons, que sache encore. De quoi éblouir les plus sceptiques d'entre vous. Le scénario quant à lui ne déçoit pas, bien au

contraire, le découpage scénaristique donne le rythme de l'action, tel non à voir avec le conventionnel linéaire de certaines BD. Il arrive au dessin de se chevaucher sur plusieurs cases de l'avoir un fond commun, etc. L'histoire se déroule en totalité dans un seul d'atmosphère, dont le plus célèbre personnage est le Joker. Je vous laisse découvrir la suite. Sachez seulement que plus ce est de plus plus ce a peut.

Éditeur: Comics USA
Genre: drame psychologique



Copyright: Castorman / A servir
Genre: épique fantastique

LES EAUX DE MORTELUNE

ALLÉ VOUZ
C'EST L'AS



Philippe Adams, dessinateur français, connu pour son célèbre roman illustré, avait déjà publié sa première bande dessinée en 1981. Sa collaboration avec Orlan débute en 1985 avec *Le Vent des Dieux* et se poursuit par *Les Eaux de Mortelune* l'année suivante. Patrick Rothias, scénariste et dessinateur français, né en 1948, participe à de nombreuses productions dont *Orn*, *Amir*, *Shahin*, ainsi que *Les Sept Vies de l'Épervier*. Du fruit de leur collaboration, les quatre volumes *Des Eaux de Mortelune* sont nés.

L'histoire des Eaux de Mortelune se déroule à l'époque d'Orlan, prince de Mortelune, après la mort de son père. Le prince va être couronné, mais sous l'égide d'agresseurs d'une pépinière juvénile, passionnés par la débauche et du vice. Préoccupé par la mort, la quête de l'eau divine l'entraîne à la recherche de la richesse, l'objet de rêves démesurés pour les esprits du mal. Quelle incalculable que de voir la mer du du monde ce qui en a survécu. Elle rénaît, si ce n'est dans le même but du monde dans les faits, plusieurs membres de cette société disparaissent. Le prince Jérôme, Barnabé son frère, investisseur de l'état d'éternelle jeunesse, son bodéon, sa putain (le ciel), Nicolas le petit frère de celui-ci, une enfant est qui pourrait être le nouveau monde, je vous laisse découvrir les autres. Ils sont poursuivis par le duc Melik, cousin du prince qui brigue la place et son secret de jeunesse éternelle.

Les dessins sont tout simple ment beaux, foisonnant de détails, susceptibles de rappeler un certain Mortelune; mais ne vous y trompez pas, Adams a su se créer son propre style. Le scénario est riche en abondance, bien rythmé, il saura vous tenir en haleine.

S.D.

Édition: Glénat
Genre: aventure / fantastique

LES EAUX DE MORTELUNE



LES EAUX DE MORTELUNE



T3

Copyright Glénat





Si vous ne connaissez pas l'auteur, ne craignez pas l'overdose. L'ambiance qui se dégage de l'ensemble de son œuvre est empreinte de ce que les Anglais nomment "non sense", surréalisme basé sur une étude attentive et pertinente de l'humain dans ce qui a de plus splendide. On ne peut s'empêcher de faire une parallèle avec les excellents Monty Python.

ministre de l'Éducation nationale, Jean-Pierre Lecoq, a déclaré que le projet de loi n° 105, qui vise à renforcer la coopération entre les universités et les collectivités locales, est en cours d'examen. Le ministre a souligné que ce projet de loi vise à favoriser la mise en œuvre de la loi n° 101 du 12 juillet 1985 relative à l'enseignement supérieur, en particulier en matière de coopération entre les universités et les collectivités locales. Le ministre a également souligné que ce projet de loi vise à renforcer la coopération entre les universités et les collectivités locales, en particulier en matière de coopération entre les universités et les collectivités locales.

TL

Editeur : Humanoïdes Associés
Genre : Autisme



L'humour d'Eckst à la main de gant ? Il n'épargne personne pas même (surtout pas ?) l'Église, et s'attache pas à mettre en scène sans ménagement. Les intervenables et croquisants dialogues de ses personnages hallucinés ne sont pas sans rappeler certaines tirades des Marx Brothers. Il cultive l'absurde et le non-sens avec désobéissance dans un style cru et direct, on l'adore ou on le déteste, mais il ne laisse pas indifférent, ce qui est la faille des auteurs de talent. Les petits psychodrames de la vie quotidienne tournent à l'extrême, il est le comédien de l'après, le format de poche. Fluide glorieux publie régulièrement ses récits complets. Indispensable pour vos vacances.

TL & SC

Editeur : J'ai lu
Genre : Mystère



La fiction côtoie sans cesse la réalité, ingrédient de son large succès. J'ai lu nous donne à découvrir un de ses meilleurs albums. Les Critiques, entièrement en noir et blanc, soulignent le talent d'Hugo Pratt, et son sens du récit s'y dégage. A mettre dans votre valise, ou dans votre poche.

40

Genre : *Adventure Fiction*

OXYGEN SURVIVAL

3615 GEN4

TAPEZ *OIX



Pensez donc: on y trouve non moines que l'équivalent du "dones" de l'ancien AD&D avec une liste des dieux accompagnée des caractéristiques des prêtres de chacun, as un mot, il est difficile de jouer un clerc sans y faire référence. Mais ce n'est pas tout! Il contient également une description détaillée de toutes les villes importantes des Heartlands, la partie centrale de la carte pour ceux qui connaissent. Avec en plus une explication de la magie dans les royaumes, une série impressionnante de nouveaux sorts et tout autres aides de jeu.

En bref, un guide Michelin + un légendaire + un arcana + tout, le reste dans un seul volume, de quoi attraper des tramps aux neurones pour les malheureux DMs.

Tout ceci s'annule à poser la question à cent francs: j'ai qu'un s'arrêteront-ils? De pauvres naïfs (comme moi) croyant pouvoir jouer avec moins de 42 kilos de matériel, or la nouvelle version tendra bientôt plus de place que la précédente n'en occupait après ses nombreuses années d'usage.

Jugez plutôt: jouer, DMG, 2 classes de monstres, deux et bientôt quatre livrets sur les classes, un livre prétendument sur les Royaumes Oubliés sans lequel on ne peut pas jouer sans le récrire. Sans oublier deux autres livres d'ados de jeu, déjà beaucoup plus accessoires, concernant les catacombes et les châteaux

(ou demeurant bien utiles si l'on prend le temps de les découvrir, mais quel travail! La course aux armements semble bien avoir repris chez TSR qui n'est pas sans y voir un évident intérêt commercial. Le jeu en lui-même a évolué dans le bon sens, et le monde proposé (si on impose) est une réalisation grandiose. Faut de dire, vous avez de beaux jours devant vous. Mais à quel prix?

TL

Editeur: TSR
Genre: médiéval / fantastique



ÉTAT DES LIEUX

Supplément pour AD&D 2ème édition édité par TSR.

Un nouveau volume d'AD&D2 est paru, et il m'a tout l'air intéressant; écrit par Jeff Grubb et Ed Greenwood, les deux têtes pensantes de la nouvelle édition du vénérable encyclope ("Donges" pour les intimes). Mon opinion sur ce dernier volet est franchement favorable; il contient une foule de renseignements précieux, voire indispensables au DM qui s'est mis en tête de faire jouer dans ce monde fabuleux que sont les Royaumes Oubliés.





LES DIVISIONS DE L'OMBRE

Jeu de rôle fantastique, les "Divisions de l'Ombre" ont été créés par Phil Dargatzis et David L. Smith. Ils ont été publiés par Studio Phil, une petite société britannique qui a fait ses débuts dans le jeu de rôle avec "Les Divisions de l'Ombre".

Le jeu de rôle "Les Divisions de l'Ombre" est un jeu de rôle fantastique qui se déroule dans un monde où la magie est omniprésente. Les joueurs incarnent des personnages qui se battent contre le mal et les forces du chaos. Le jeu est basé sur des règles simples et est adapté à un grand nombre de joueurs. Les scénarios sont riches en détails et offrent une expérience de jeu immersive. Les personnages sont créés à l'aide de cartes à jouer et de dés. Le jeu est publié par Studio Phil, une petite société britannique qui a fait ses débuts dans le jeu de rôle avec "Les Divisions de l'Ombre".

En fin de compte, tout cela ? C'est un jeu de rôle fantastique qui se déroule dans un monde où la magie est omniprésente. Les joueurs incarnent des personnages qui se battent contre le mal et les forces du chaos. Le jeu est basé sur des règles simples et est adapté à un grand nombre de joueurs. Les scénarios sont riches en détails et offrent une expérience de jeu immersive. Les personnages sont créés à l'aide de cartes à jouer et de dés. Le jeu est publié par Studio Phil, une petite société britannique qui a fait ses débuts dans le jeu de rôle avec "Les Divisions de l'Ombre".



LES DIVISIONS DE L'OMBRE

EUROPEAN ENTERTAINMENT

par David L. Smith

Le jeu de rôle "Les Divisions de l'Ombre" est un jeu de rôle fantastique qui se déroule dans un monde où la magie est omniprésente. Les joueurs incarnent des personnages qui se battent contre le mal et les forces du chaos. Le jeu est basé sur des règles simples et est adapté à un grand nombre de joueurs. Les scénarios sont riches en détails et offrent une expérience de jeu immersive. Les personnages sont créés à l'aide de cartes à jouer et de dés. Le jeu est publié par Studio Phil, une petite société britannique qui a fait ses débuts dans le jeu de rôle avec "Les Divisions de l'Ombre".

Mais, après tout, ce jeu possède d'énormes qualités. Et si les règles ne vous plaisent pas, l'ensemble est large ment utilisable en soi comme aide au campagne pour votre jeu d'antropologie. En conclusion, on ne peut que recommander cette nouvelle étape à poursuivre dans une voie prometteuse.

Éditeur: Flambeur
Genre: anthropologie

T.L.



EUROPEAN ENTERTAINMENT

par David L. Smith

La sortie d'un supplément nous donne l'occasion de parler de la dernière production de Studio Phil, "Intervention Divine". Ce jeu de rôle fantastique est basé sur des règles simples et est adapté à un grand nombre de joueurs. Les scénarios sont riches en détails et offrent une expérience de jeu immersive. Les personnages sont créés à l'aide de cartes à jouer et de dés. Le jeu est publié par Studio Phil, une petite société britannique qui a fait ses débuts dans le jeu de rôle avec "Les Divisions de l'Ombre".

Mais, après tout, ce jeu possède d'énormes qualités. Et si les règles ne vous plaisent pas, l'ensemble est large ment utilisable en soi comme aide au campagne pour votre jeu d'antropologie. En conclusion, on ne peut que recommander cette nouvelle étape à poursuivre dans une voie prometteuse.

Éditeur: Flambeur
Genre: anthropologie



EUROPEAN ENTERTAINMENT

par David L. Smith

La sortie d'un supplément nous donne l'occasion de parler de la dernière production de Studio Phil, "Intervention Divine". Ce jeu de rôle fantastique est basé sur des règles simples et est adapté à un grand nombre de joueurs. Les scénarios sont riches en détails et offrent une expérience de jeu immersive. Les personnages sont créés à l'aide de cartes à jouer et de dés. Le jeu est publié par Studio Phil, une petite société britannique qui a fait ses débuts dans le jeu de rôle avec "Les Divisions de l'Ombre".

Mais, après tout, ce jeu possède d'énormes qualités. Et si les règles ne vous plaisent pas, l'ensemble est large ment utilisable en soi comme aide au campagne pour votre jeu d'antropologie. En conclusion, on ne peut que recommander cette nouvelle étape à poursuivre dans une voie prometteuse.

Éditeur: Flambeur
Genre: anthropologie

S.D. & T.L.

J E U X

CAR WARS



Est-il utile de prévenir les "Car Wars"? Pour ceux qui n'ont pas connaissance de l'immense jeu de Steve Jackson, il s'agit tout simplement de la meilleure simulation de combat de véhicules terrestres jamais réalisée, à tel point que personne n'a depuis sa sortie vu de nombreuses années, songé à le concurrencer.

Dans un univers à la Mad Max où les gladiateurs sont des traits de la tête, et ont pour armes motos, voitures, camions, que sais-je encore, vous incarnez un de ces vaillants guerriers de la route qui va tâcher de se frayer un chemin vers la gloire.

Cette traduction de Croc (évidemment ce gaïdon est partout) regroupe toutes les règles parties à ce jour sans en modifier aucune dans une superbe boîte "prête à jouer" contenant livrets, pions et cartes.

A vous de jouer maintenant, créez votre pilote et construisez son véhicule avec les ordres qui vous sont alloués. Et à vous l'arena où votre but principal, si ce n'est unique, sera de survivre. Des machines infernales préfabriquées sont prévues pour les débutants désireux de se familiariser avec les règles de simulation, mais par la suite, les joueurs expérimentés pourront se lancer dans des aventures plus élaborées à mi-chemin entre le JDR et le boardgame, avec des possibilités très diverses de scénarios. Tous y trouveront leur compte, et pas seulement les amateurs de jeux de course.

T.L.
Édition: Siroz Productions
Genre: Simulation de combats motorisés

Créatures Contrées du Rêve



Est-il possible d'être créature? Et l'être... c'est ce que vous allez découvrir dans la grande simulation de combat de Créatures Contrées du Rêve, où l'on est susceptible d'assommer tous les fans du grand monde du fantastique, l'événement. Les dessins sont splendides, et il devient en inspiant plus d'un Vous allez enfin pouvoir explorer l'Atargée de Long et encore le Chat de Satanier sans risques. A posséder absolument tellement c'est beau.

Édition: Descartes
Genre: Fantasy





Rassurez-vous, rien n'est plus facile de géant point en voir qu'à distance sur vos écrans de télévision : il s'agit d'un monstrueux vaisseau spatial transportant des genestealers, une race d'extraterrestres d'une voracité et d'une agressivité extrêmes dont le but est de conquérir l'univers. Pour vous faire une idée de ces créatures, imaginez l'Alien (du film) et ajoutez les deux païses de bras. Leur mode de reproduction est à l'image de leur aspect avarent, ils pondent à l'intérieur de leurs victimes qui accoucheront plus tard d'un bébé genestealer. Je prendrais vous décrire la scène mais je pense que vous ne savez pas d'ailleurs je consens à me sentir mal.

Face à ces immondes créatures, l'humanité a la tête de laquelle se trouve un empereur "végétal", une masse de câbles et de char reliée à un ordinateur central. Il dirige l'armée la plus conditionnée de l'univers, dont les troupes d'élite ont l'insigne honneur de combattre les Aliens.

Games Workshop se spécialise dans le "prêt à jouer", la boîte contient en effet tout ce qu'il faut, à savoir en vrac des sections du plateau de jeu, des figurines en plastique (non peintes), des dés, des potes, un livre de règles et un autre contenant des scénarii. Bien que les terminations

aient toutes les chances de se faire massacrer avant la fin de la mission, on s'amuse tellement que cela devient un véritable plaisir de se faire étriper lorsque l'on joue les humains. Un mal sur la technique, les genestealers ne pouvant attaquer à distance, leur but sera d'encercler les troupes de l'Empereur en passant par les courbes et d'arriver au corps à corps. La technique impériale est évidemment inverse, puisque disposent d'armes lourdes et notamment d'un lance-flammes capable de traverser une colonne d'une dizaine d'Aliens.

Merci à l'importateur d'avoir inclus une notice en français. Les règles sont très simples et on peut jouer après une demi-heure de lecture. Le livre de scénarii confronte le joueur humain à des missions de plus en plus pénibles, voire suicidaires. Space Hulk vous fera passer des heures de carnage organisé et c'est avec plaisir que vous "éliminerez" à tout va. Et si vous n'êtes pas rassasié, vous pouvez toujours passer à Space Marine.

Édition : Games Workshop
Genre : carnage sur plateau



C'est aussi une boîte de "prêt à jouer", pu qu'elle contient des bâtiments, des figurines (y'en a beaucoup) des dés, des règles et plein d'autres choses utiles et des trinités.

Space Marine est différent de Space Hulk, bien que l'action se déroule à la même époque. C'est à la fois un jeu de stratégie et un véritable carnage. Ici, pas de plans de couleur pour représenter les armées : une figurine = un homme. Quoi de plus beau que de voir s'affronter de vraies armées (une fois peintes bien sûr) ? Pas de genestealers à combattre, les batailles opposent l'Empire (fortement armé) aux Rebelles (pleins d'ardeur). Mais on nous promet pour bientôt des races d'extraterrestres.

Agent a traduit les règles de base mais les règles avancées restent du ressort des anglophones. Toutes sont très bien présentées, claires et simples (du moins dans la version de base). Le livre contient en outre l'histoire de l'Empire, un inventaire détaillé de l'équipement, des fiches pour chaque type de véhicule et des idées de scénarii. Que demander de plus ?

Space Marine est de plus entièrement compatible avec Adeptus Titanicus (robots

gigants), désormais rénovable puisqu'épuisé. Games Workshop compte également sorti d'autres boîtes dont une armée d'orcs et une d'elfes les guerriers nains du futur.

En conclusion, ce jeu va dresse à tous, ages de 12 ans et plus (beaucoup plus ?). L'Empereur y joue encore, qui veut s'initier au jeu de stratégie mais aussi à ceux qui veulent vraiment s'éclater. La dernière chose que je vous dirai, c'est que j'ai tellement flashé sur ce type de jeu que je possède toute la collection Games Workshop, et que vient de se créer la Guide de l'Imperium 6 pour les véritables fans de Space Marine. Des tournois contre les britanniques sont même en projet. A quand le championnat de France ? (MDLR, Qué ?)

J.D.
Éditeur : Games Workshop
Genre : jeu de plateau violent

OXYGEN SUR MINITEL ?

3615 GEN4

TAPEZ *OXY



LE FILM DE L'ÉTÉ

Chaque année, c'est la même chose. L'été arrivant, en dehors d'une ou deux reprises, c'est le vide total, le néant absolu au niveau des sorties de films. Une seule année, un film sorti un été eu un succès incroyable: il s'agissait de *Romancing The Stone* (À la poursuite du diamant vert), de Robert Zemeckis. C'est ce même réalisateur qui nous offre, cet été, *Retour vers le futur 3*, excellent film mettant fin à la série.

Tourné dans la foulée du second "Retour", le troisième volet reprend à la fin de ce

dernier, soit après le retour de Marty jusqu'en 1955, où Doc et la Delorean volante servant à voyager dans le temps sont frappés par un éclair et envoyés en 1885, en plein Far West. Marty, comédien en 1955, retrouve voir Doc pour tenter de trouver une solution. Fort heureusement, le Doc de 1885 a envoyé une lettre à Marty, expliquant sa situation exacte. La Delorean étant en panne, et les pièces de rechange n'existant pas en 1885, il a caché la voiture dans une mine. Il demande également à Marty de ne pas venir le chercher, Doc Brown semblant apprécier de terminer ses jours à cette époque. Nos deux amis retrouvent rapidement la voiture et Marty se prépare à retourner enfin en 1985, au présent, quand près de la mine, il découvre une tombe portant le nom de Doc Brown, et où la date de mort se situe cinq jours après la date d'envoi de la lettre à Marty. Il va donc devoir finalement partir jusqu'en 1885, pour aller sauver Doc Brown d'une mort certaine.

C'est reparti! Les gags habituels reviennent, et sont maintenant du comique de répétition, mais l'effet est réussi. Marty assomme, qui est joliment cher ses ancêtres et qui se réveille en pensant être en 1985, la rencontre avec le premier des Tannens dans le saloon, la bagarre qui s'ensuit, la puni, le hermése de la ville (qui reprend le Bal des





Similaire aux deux premiers (épisodes), les 89 miles par heure et tout ce qui s'ensuit! Retour vers le futur 3 fonctionne un peu comme le tra-

sène Indy. On y découvre de nombreux éléments expliquant la conduite des divers personnages, leurs tics, et la construction de Hill Valley, véni-

table "personnage" des trois films, de par son importance. Dans Retour vers le futur 3, l'aventure bat son plein, mais l'humour aussi. Marty, tombant chez ses parents, et ne pouvant dire qu'il s'appelle McFly, annonce qu'il s'appelle Clint Eastwood. Évidemment, c'est ainsi que l'appelleront tous les citoyens d'Hill Valley, et cela promet de bons moments. D'ailleurs, une des plus grandes scènes des westerns ne serait-elle pas parodiée durant le duel opposant Marty à l'ancien de Bill Tannen?

Dernière surprise de ce troisième film, les personnages, que l'on découvre sous un nouveau jour. Doc Brown, rencontrant la femme de sa vie, retombe en enfance, et sera sauvé plusieurs fois par Marty, devenu un adulte. La nouvelle "conduite" de Marty le sauvera d'ailleurs de la même

façon. Finalement, si Retour vers le futur 3 est un très bon film, c'est aussi parce qu'il répond à toutes les énigmes posées par le second film. Qui est Needles? De quel accident sera victime Marty dans le futur? Que devient Jennifer? Cocktail explosif d'aventure et d'humour, Retour vers le futur 3 est incontestablement le film de l'été. Moins basé sur les effets spéciaux que le second volet, c'est une nouvelle réussite du réalisateur Robert Zemeckis, qui confirme qu'il est l'un de ceux sur lesquels il faut compter, depuis le Diamant vert jusqu'à ce troisième Retour vers le futur, en passant par Roger Rabbit, tout ses films ont été d'énormes succès.

Distributeur: C&P
Genre: aventure
Sortie nationale: 10 juillet

S.L.

GRAND



CONCOURS

Copyright Universal



Avant la sortie du troisième épisode des aventures de Marty et pour la sortie du jeu portant sur Back To The Future II, Génération 4 et Imageworks organisent un fabuleux concours.

Questions:

- Comment s'appelle la fiancée de Marty?
- Quel nom porte la voiture permettant de voyager dans le temps?
- Quel est le nom de l'acteur incarnant Marty?
- En dehors de la série Retour vers le futur, Christopher Lloyd a joué dans un autre film de Robert Zemeckis, lequel?
- Qui a composé la musique du premier Retour vers le futur?

Lots:

1er prix: 1 superbe skate-board Back To The Future II + 1 Tee-shirt Back To The Future II.

2e au 5e prix: 1 Sweat-shirt Back To The Future II + 1 jeu Microsoft.

5e au 20e prix: 1 Tee-shirt + 1 casquette + 1 poster.

20e au 50e prix: 1 porte-clés + 1 stylo + 1 poster.

Envoyez vos réponses à Génération 4 Concours Back To The Future II, avant le 30 septembre 90, uniquement sur cartes postales, au 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris, en n'oubliant pas de mentionner votre machine

LES COMPAGNIES ETRANGERES

ACTIVISION

TIME MACHINE est présenté en rubrique previews. La compagnie anglaise vient de passer un accord avec la FOX afin de publier un jeu nommé ALIENS VS. PREDATOR, et mettant en action les monstres des deux films ! Le jeu sortira plus tard dans l'année sur Amiga, PC et ST !



L'espion qui m'aimait



L'espion qui m'aimait



L'espion qui m'aimait

DOMARK

L'ESPION QUI M'AIMAIT, basé sur le James Bond du même nom, sortira en septembre sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'action composé de plusieurs scènes différentes, et reprenant vraiment les moments les plus fous du film.



Neuromancer

ELECTRONIC ARTS

DRAGON WARS, un jeu de rôle dans la lignée de Bond's Tale, testé sur PC dans un précédent numéro, sera disponible en juillet pour Amiga.



Neuromancer



Yolande



Magic Fly

Toujours de l'équipe d'Interplay, sur Amiga et en juillet, **NEUROMANCER** est un jeu d'aventure interactif basé sur le roman du même nom, écrit par William Gibson. Préparez-vous à explorer le monde Cyberpunk dans ce jeu superbe.



Magic Fly

MAGIC FLY n'a rien à voir avec la musique du même nom ! C'est le nouveau jeu du programmeur de Spellic 40 et Strike Force Harrier. Il se déroule dans un futur lointain, où les véhicules spatiaux ressemblent à des insectes. Vous dirigez un escadron de vaisseaux dans le but de détruire la pègre regroupée sous le nom de The Celi Triad. C'est un jeu en 3D "totalement", avec plus de 30 vaisseaux ennemis différents, et c'est prévu pour août sur Amiga et ST.

MILLENNIUM

YOLANDA est l'adaptation d'un jeu de tableaux très connu sur 8-bits. Réalisé par Steve Bak, ça n'a rien de très beau et c'est très très difficile, car plein de pièges... et c'est volontaire. Ce jeu ne s'adresse donc qu'aux excellents joueurs, ceux qui adorent les jeux à la limite de la possibilité. C'est prévu pour fin juillet, sur Amiga, PC et ST.



Adidas Championship Football



Adidas Championship Football

OCEAN

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL sera en vente pour Amiga et ST lorsque vous lirez ces lignes. C'est un

3615 GEN4

CET ETE SERA CHAUD!

TELECHARGEMENT

DES PREVIEWS
DES DEMOS
DES JEUX INEDITS
DES UTILITAIRES

3615 SAPRISTI GEN4



Adidas Championship Football



Adidas Championship Football

jeu de foot, mais on ne l'a pas vu, alors, on se contente de vous présenter les photos.

BATTLE COMMAND, présenté dans notre précédent numéro, sera disponible à la rentrée sur Amiga, PC et ST. Il en est de même pour **EPIC**, que nous présenterons à nouveau en rubrique previews.

BILLY THE KID, également présenté le mois dernier, sortira à l'automne, soit vers novembre... si tout va bien. Plus tard, sortira également **NARC**, issu du jeu d'arcade original.



Tempus



Tempus

PSYGNOSIS

En juillet, ce sera le tour de **MATRIX MARAUDERS** pour Amiga puis ST. Ce jeu en 3D est un mélange des motifs de *Tron* et du *Go!*. On attend de voir ça. **NITRO** et **SHADOW OF THE BEAST 2** sont présentés en rubrique previews!

C'est à la rentrée qu'est prévue la sortie de **TEMPUS**, un jeu mêlant arcade et *Dungeon Master*, avec une réalisation digne de Psygnosis, sur Amiga et ST.



Matrix Multiplication



Abstract



Marie Marcelline



Matthie Maréchal

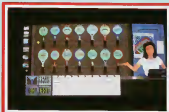
SIMULMONDO

Cette compagnie italienne devrait être prochainement distribuée en France.

PT MANAGER et BASKET MANAGER, testés dans ce numéro, seront donc bientôt disponibles pour Amiga, PC et ST. Un peu plus tard, ce sera l'arrivée de TENNIS MANAGER pour Amiga, puis PC et ST. Vous gèrerez votre joueur, votre équipe, et enfin, vous disputerez des matches ! Dans 500CC MOTOMANAGER, prévu pour les



Tessie Menendez



Terence Murphy



500CC Manager



800CC Manager



800CC Manager



Italian Night 1999



mêmes machines, vous participez aux championnats de course en moto. Enfin, ITALIAN NIGHT 1999 est un jeu d'aventure se jouant entièrement à la souris, et prévu également pour bientôt, sur les trois machines! Le prochain jeu se nomme I PLAY 3D SOCCER, et il s'agit d'un football avec une vue en 3D, un peu comme International Soccer Challenge de Microstyle. La différence vient du fait qu'il est possible d'y jouer à deux à la fois, l'un contre l'autre, l'écran étant séparé en deux zones! Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST en octobre.



Italian Night 1999



I Play 3D Soccer



I Play 3D Soccer

Italian Night 1999

US GOLD

SNOW STRIKE, déjà présenté en previews sur PC, sera disponible en août sur PC, mais aussi sur Amiga et ST. Voici des photos de ces versions que nous n'avions pas encore présentées.



Snow Strike



Snow Strike

GOLD OF THE AZTECS, **MURDER** et **MEAN STREET** sont présentés en rubrique previews, ainsi que **UN SQUADRON** sera la prochaine adaptation de jeu d'arcade, sur Amiga et ST, d'après un jeu Capcom. Nous vous présentons ici quelques photos d'écrans de la version originale.



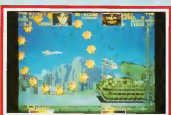
UN Squadron



UN Squadron



UN Squadron



UN Squadron

OPERATION HARRIER est prévu sur Amiga, PC et ST pour septembre. C'est un jeu qui reprend le système Rotascope du jeu Rotor, et qui vous place aux commandes d'un Harrier, cet étrange avion à décollage vertical.

THE CYCLES

International Grand Prix Racing

The Cycles. Le Grand Prix International de Course vous livre la chasse des motos les rapides que l'on ait jamais contrôlés!

Le seul jeu de motos avec perspective de la première personne. Mettre les gaz et ressentir la poussée de l'accélération! Jetez un coup d'œil par-dessus le guidon et regardez le trafic disparaître sous vos roues.

Vous avez le choix entre 5



niveaux d'habileté différents. Chaque niveau modifie la capacité de course de la compétition.



Photos d'action de la version IBM PC.



Le coureur devant vous essayera-t-il de se détacher avec force ou peindra-t-il sa moto dans la lentative?

Mesurez-vous aux pédales infernales dans les meilleures épreuves de motocyclisme. Choisissez des courses de 500cc, 250cc ou 125cc et affrontez 15 autres Grand Prix authentiques à travers le monde. De l'Australie au Brésil, usiez vos pédales et les circuits les plus éprouvants du sport automobile.

Qui a du cran? Qui veut la gloire? Qui émergera?



victorieux et braveront le trépied de champion du monde?

IBM PC, AMIGA, SPECTRUM et AMSTRA
(en vente actuellement)

CBM 64/128
disponible en Août.

Vous met en selle

Un vrai réalisme de course avec une perspective de première personne.

Accolade Europe Ltd.,
Unit 14, The Lombard Business Centre,
50 Lombard Street,
London EC3N 3SS,
Tel. 01-44-71 736 1591

ACCOLADE
The best in entertainment software



PETITES ANNONCES

AMIGA

Vente amica les images de synthèse Amiga! Pixel-party est une vidéo-cassette Secam VHS 60 min où 20 autres Amigaistes "re-prennent" leurs meilleures réalisations : dessins animés, clips vidéo, animations, 3D et 4D, dialogues... Une heure de délire numérique gratuitement offert par courrier en Atari, Amiga et Mac. Gratuité par correspondance pour 150 francs port compris à Editions Syllageme, 14 rue Fernand, 75014 Paris.

Le catalogue gratuit des meilleurs logiciels de dessin public pour Amiga (Mégadresses, jeux, stylistes, aides et les collections Pub et T-hug) est disponible. Les échanges de DP sont possibles. Des disks pour PC sont aussi disponibles (catalogue spécial). Ecrivez à Free Distribution, 66 rue de Saïty 93540 Noisiel.

Vende Amiga 500 + extension 1Mo + lecteur 3.25 (garanti) + joystick + imprimé + écran pour un parfait d'at. Tél : 41.91.87.01 entre 18h et 20h. Prix à débiter.

Vende originaux Amiga. Free (128K), North & South (128K), Fighting Soccer (128K), Captain Blood (128K) + 4 jeux complétés les déjeunés 180 francs plus Tél : 01.64.97.61 Villeneuve 69100

Vende Amiga 500 + extension + 1 drive externe + 1 module J2845 + logiciels. 7000 francs. Tél : 69.43.39.06 le soir

Recherche personnes possédant logiciel "Shogun" d'Activision. Tél : (provinc.) 48.21.02.25 après 18h

Cherche contacts pour Amiga. Vende originaux entre 40 et 100 francs. Cherche calculateurs anciens pour Amiga 500. Tél : 60.43.22.36

ATARI

Vende originaux sur ST. Vengence du temps, Indiana Jones & La Dernière Croisade (arcade), Castle Wars, Strider, Rock Dangers, 100 francs et B.A.T (très hup) pour 150 francs, Tél : 25.34.51.64, Roumoult

Vende Atari 530 STF + lecteur externe + frappeuse + 8 logiciels + disques + tape + protect clavier : 3500 francs. Tél : 41.91.87.01

Vende Atari 1040 STE (70) + moniteur couleur SC 1425 : 650 francs. Affaire très soignée, une demande écrite est exigée. Scheuch Saint-Marc, 2 av. du maréchal Guiton, 77330 Chailly la Pârairie

Vende Atari STF : 2400 francs + lecteur externe DF : 500 francs + moniteur pour ordinateur, 40 francs : 400 francs. Le tout pour 3000 francs. Tél : 48.68.51.63

Vende originaux sur ST. Precision Metal, Babylon II, Purple Sinner Day, Silkwood, Forgotten Worlds. 180 francs plus. Achille Skolnik, Pireché Pirelli's, Interphase, Deslithon : 100 francs plus

Vende plus de 200 disques sur STE, STF (15 francs disks et port compris). Livre sur demande. Cherche catalogue de Sound Tracker. Thibaut Stéphe, 9 rue George Baquet 94800 Lespays

Vende Atari 520 STF + écran couleur SC 1425 + écran plus (Grand Coloré, Out Run...) + stylisette (GFA Basic 5.0, EZ-Rough...) + cassette + écran + boîte de rangement. Le tout avec garantie : 3500 francs. Tél : 19.49.05.79

Vende disque jeu intégrée 60 Atari + moniteur monochrome SMI24 : 6500 francs. Tél : après 18h au 48.40.64.91

Vende Atari STF 520 + moniteur couleur + joystick Race Maker (vidéo) + 20 accessoires + jeu + boîte range disks + imprimé + 10 livres + Speedking + câble musical. Le tout pour 5700 francs. Tél : 48.68.51.62

Vende Atari 520 STF (DP) avec emballage + joystick + imprimé + 15 jeux (Dragonair Mister, Speedball...) : 3000 francs. Tél : 69.43.56.13 à partir de 18h30

Vende jeux originaux pour ST 150 francs (Famili). Galactic Company, Inc. No Challenge, The Running Man, Legend of Djel, Ques, Word Dismant, Ghostbusters 2. Tél : 21.43.65.64, Rouvray dans le Pas de Calais.

Vende ou échange ordinateur sur U.M.S. Déjà plus de 30 disponi- bles. Contacts : Christophe Mabo, 4 rue des Chapettes, 90500 La Chapelle sous Chaux. Tél : 84.29.22.78

Batterie de vélos à bon prix (15 F disque et port compris) plus de 200 dernier (musique, animations, X...) pour Atari ST et STF. Liste sur simple demande. Rapson couple, Pédalier Hout, 4 rue George Kerk, 51340 Viry le François. Tél : 26.34.06.56 entre 12h et 18h

Vende ordinateur pour ST avec boîte : Microstar, Motus, Messier, Hapies II. Tél : 88.80.69 après 18h

Vende ordinateur super pour sur STF au prix de 30 francs : Innotec, Tower of Babel, Paper Manager, E-Monks. Tél : 63.29.05.66, demandeur Yvan

Vende originaux pour Atari ST. Panther Bomber (128K), Chase HD (128K), Sherman M4 (160K), B.E.A. (256K), Clangue (300K), Gerdin II (300K), Sub Bercé (300K). Tél : 68.69.44.92

L'assembleur vous sollicite? Je vous propose une méthode de clubs par correspondance sur ST pour créer votre propre jeu d'ici 6 mois. Pour savoir des : Cedric Jancot, 38 av. Galvée, 94190 St Maurice. Tél : 42.61.50.16

PC et Compatibles

Vende originaux pour PC complet : North & South (128K), Knight of Legend (128K), Sherman M4 (128K), TV Sport Football (128K). Tél : 84.62.00.68

DRIVERS

Vende console Sega + Afterglow Beat + R-Type + Woodrider III, + Out Run + Outlaw Force et Hang On pour 1500 francs. Tél : 68.38.96.02

Vende jeux Neo et Megadrive 16 bits + gros CD-Rom Recherche news sur Mes, 1. MIB II, Sega 16 bits. Pour tout renseignements, demander Adet au 42.52.44.95 Recherche contacts sur Amiga

Vende CD-Rom acheté le 01/09/90 avec licence (garantie) + péritel + 4 jeux chez Red Alert, Wonder III... Société au prix de 9000 francs. DR : Vende également pour Nec 1, Nec II, CD Vende Neo I complet (à débiter). Vende Amiga 540 complet (Becher), tout bon prix. Edouard Adet au 42.52.44.95

Club 2P recense ses membres. Demail (1) 45.69.46.50 dans le jour- née

Vende console Neo + 12 jeux + périphérie XE 1 Pro, valeur 7300 francs, vendu 1980 francs. Pirelli's au vu de la vente. Vende 520 STE, garantie 1 an : 3000 francs ou 4500 francs avec moniteur couleur IBM. Vende Hard copiers ST. Cherche contact sur STE, STF. Roubaud David, 3 bis rue Fern, 92253 Piche-Neuville. Tél : 20.53.36.53

Vende console Sega (sans garantie) T&E + joystick + 10 jeux (Star Wars, Red Baron) : 4000 francs. Tél : 32.44.43.92 après 17h30

Vende console Sega + light gunner + 9 des meilleurs jeux + joystick. État impeccable. Contact avant par la suite. Cédric à partir de 18h30. Appeler Richard au 47.02.11.36



MICROMANIA

1^{er} DISTRIBUTEUR
DE LOGICIELS DE BUREAU
recherche
pour les magasins sur
Paris et région Parisienne

- Responsables de magasins
- Vendeurs

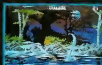
Une bonne connaissance des logiciels
de bureau est indispensable

Envoyez C.V. + photo + lettre
motivée à MICROMANIA
Tous Cl. T. - BP 64
1, rue de l'Arbre 75015 Paris

UNREAL

"Meilleur jeu d'arcade sur Amiga." GEN 4

LAISSEZ-VOUS ENVOÛTER PAR CE MONDE
IRREEL ET TERRIBLEMENT BEAU.
UNREAL.



"Une ambiance envoûtante et merveilleuse. L'atmosphère est à la fois inquiétante, mystérieuse, et fascinante. Les décors sont incroyablement détaillés." JAMES BROWN



"Le mélange de l'arcade et de la stratégie rend l'expérience unique." MATHIEU BOUTIER
"Merveilleusement détaillé, les décors sont incroyablement beaux." JAMES BROWN



"C'est une expérience unique. Le jeu est à la fois amusant et immersif. Les décors sont incroyablement détaillés." JAMES BROWN
"Le jeu est très amusant et immersif. Les décors sont incroyablement détaillés." JAMES BROWN



UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
92100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél. (1) 49 97 65 62

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

INFOGRAMES

Présent dans le dossier Infogrames du Génération 4 du mois d'avril, la société d'Alpha Waves est finalement repoussée pour septembre. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu de plates-formes en 3D qualifié par l'éditeur de soft émotionnel. En effet, l'ambiance sonore du jeu est faite d'ondes alpha stimulant le cerveau et amenant le joueur à un état d'esprit prédefini: relaxation, apprentissage.

De son côté, Murder in Space est toujours en préparation et avance bien. Il s'agit d'une nouvelle intrigue maîtrisée de Bertrand Brocard et son équipe se déroulant au sein d'une station orbitale.



NEW DEAL

Après bien des péripéties, Suphélie devrait sortir en septembre et offrir plus de 300 niveaux à l'écran, 400 Ko de musique, 50 images/seconde et 5 scrollings différents. Techniquement, il n'y a rien à dire. Reste à voir si la jouabilité est au rendez-vous. Repasse dans le prochain numéro!



SPECIAL C.E.S.

Le Consumer Electronic Show est une manifestation se déroulant deux fois par an, début janvier à Las Vegas et début juin à Chicago. C'est l'un des plus grands salons réservé à la hi-fi, la vidéo, mais aussi à la micro-informatique. Didier Latil, notre envoyé spécial à Chicago, a su braver les dangers de la ville et le charme des nombreuses hôtesse des divers stands afin de vous ramener de nombreuses informations incroyables!



TOURNEZ CETTE PAGE
ET DÉCOUVREZ LES JEUX
ET LES MACHINES DE
DEMAIN!



Pour notre première visite au C.I.E.S. de Chicago, nous avons été particulièrement surpris par l'importance des consoles de jeux, et plus particulièrement de Nintendo, dont le stand occupait facilement un tiers de la place réservée à la presse-informatique ludique. Sega, Nec, Atari et Commodore étaient eux aussi présents avec des stands importants, mais ridicules comparés à celui de Nintendo. Il faut dire que Nintendo est le grand vainqueur aux Euro-Ultra, avec un taux de pénétration du marché pour la console NES assez important que celui des magnétoscopes en France. En plus de cela, la Game Boy est en train de faire un carton à-bas, et le nombre de produits à venir est assez impressionnant. En dehors des consoles, l'atmosphère générale est aux compatibles PC, le plus souvent des 386 et des M6, et la quasi-totalité du temps VGA 256 couleurs équipé d'une carte sonore MT-32. Le tout étant parfois présenté sur écran géant, avec des enceintes puissantes, ce

qui rendrait les salis présents encore plus impressionnés. Autant dire qu'après équipé, les PC sont largement supérieurs à n'importe quelle autre ordinateur, même si pour les acrologues ça n'est pas la machine idéale. Si une telle configuration reste encore aujourd'hui bon de prix en France, le nombre de machines, de plus en plus important en France, devrait pousser la vente des compatibles PC, et l'implanter tôt ou tard comme une véritable machine de jeu. D'autant que les prix des PC en France ne cessent de baisser depuis deux ans, devenant presque accessibles à tous. On peut même penser que le PC survivra à des machines comme le ST ou l'Amiga.

Autre grand présent au CES de Chicago, le CD-Rom, qui s'implante enfin, que ce soit sur la console Core-Graph mais aussi sur le PC, comme on peut le voir avec les nouveaux produits Sierra-Qu-Lux.

NINTENDO

Le fer de lance du géant japonais demeure toujours la console à bits NES, qui continue à très bien se vendre. Du coup, de nombreux nouveaux jeux étaient présentés, mais, chose plus importante, de nombreux éditeurs nous annonçaient leurs débuts sur la console, comme Animatek qui prévoit quelques produits d'ici la fin de l'année, Micrograce qui prépare Silent Service et Piracy, ou encore Mindscape qui projette les adaptations de films comme Days Of Thunder ou Mad Max. Bref, côté nouveautés, les amateurs étaient servis.



CMi Hard, Nintendo présentait ses extensions habilitées. On pouvait voir le Power Glove, gant que le joueur enfiler, et qui sert de joystick, ou encore le U-Force, sorte de



champ magnétique capturant les mouvements de vos mains, et permettant une interactivité totale avec des jeux comme la boxe ! Mais la grosse nouveauté de cette année est un casque futuriste totalement fou. Un écran, ressemblant à des lunettes, se place devant les yeux du joueur, et sur cet écran se trouve une cible. D'autre part, un micro se place devant la bouche du joueur. Le joueur peut alors viser sur l'écran, simplement en tournant la tête et en attirant la cible avec le vent du casque, puis, en parlant vocalement l'ordre de tuer l'foi, tirer pour détruire la cible ! Jusqu'où vont-ils ?



Sur la console portable Game Boy, qui, doit-on le rappeler, sera disponible en septembre en France, rien de bien neuf, si ce n'est que 36 compagnies peuvent aujourd'hui développer dessus, ce qui est assez important, car du coup, la console devant posséder plus de 70 titres d'ici la fin de l'année. Parmi les nouvelles compagnies, on sait qu'il y a Capcom (Ducktales, Gargoyle's Quest), Data East (Lock'n Chase, Side Pocket), Irem (R-Type)...



SEGA

La console Megadrive, nommée Genesis aux Etats-Unis, surtout en France officiellement au mois de septembre. Disponible depuis septembre 1989 aux Etats-Unis, ses ventes sont particulièrement élevées et de nombreux produits sont maintenant prévus, dont Moonwalker, présenté il y a six mois! De nombreuses compagnies préparent des produits importants pour la fin de l'année, comme Teenage qui présentera Paperboy, Hard Drivin, Klax, Roadblasters et RBI Baseball 2. Plus de 40 jeux seront bientôt disponibles pour la Genesis, et devraient rapidement arriver en France.



La vraie nouveauté était incontestablement l'arrivée de la Game Gear, console portable couleur de Sega, qui viendra rivaliser avec la Lynx d'Atari et la TurboExpress de Nec. L'écran est de 8,3 cm, et il est rétroéclairé, couleur et à cristaux liquides, comme ses deux consœurs. La résolution est par contre très élevée, car de 480 x 146 pixels, et surtout elle peut afficher 32 couleurs parmi 4096. Côté son, elle possède 3 voix, plus une voix de bruit et une voix "spéciale". Ce qui est par contre inquiétant, c'est que le CPU est un 8 bits tournant à 3,58 Mhz, ce qui n'est pas très élevé. Elle possède 8 Kb de Ram et 16 Kb de Rom vidéo. On y met le même nombre de piles que dans la Lynx ou la TurboExpress, et il est aussi possible d'en connecter jusqu'à 8. Comme la TurboExpress, un tenon peut être ajouté afin de pouvoir recevoir la télévision, et



elle peut aussi servir de moniteur vidéo! Ni les jeux de la Sega Master System, ni ceux de la MegaDrive ne sont compatibles, ce qui veut dire que c'est un troisième joueur qu'introduit Sega, ce qui est tout de même moins bien que la console portable Neo! Cependant, des accords avec 20 compagnies ont déjà été passés, et 4 jeux sortiront en même temps que la Game Gear. Ce sont trois adaptations de jeux d'arcade : Super Monaco GP, Columns et Pengo. La date de sortie en France est à ce jour inconnue.

COMMODORE

Après quelques mois où les rumeurs les plus folles ont couru sur la console CD Amiga, Commodore devait enfin calfin l'engin, répondant au doux nom de CDTV (Commodore Dynamic Total Vision). C'est la première machine à combiner les capacités de mémoire de masse du Compact Disc avec les possibilités sonores, graphiques et techniques d'un ordinateur. Avant de vous balancer les terribles caractéristiques techniques, il faut tout de même expliquer que le monde vide dans un premier temps est celui des adultes plutôt que des adolescents, et de ceux qui sont plutôt riches.

Son look lecteur de Compact Discs est volontaire, afin qu'il soit plus près d'un produit audio-vidéo que d'un ordinateur, ce qui le rend évidemment plus "grand public". L'intérêt d'une console telle que la CDTV est d'être, après la console Neo. La première à offrir la possibilité d'afficher des jeux sur CD Rom, qui, comme on le sait, sont l'avenir du jeu. En effet, le CD permet de stocker près de 550 mégas de données! Mais la CDTV devrait également percer dans le domaine du multimédia, car les possibilités qu'elle a pour s'occuper de son et de vidéo sont particulièrement impressionnantes. La console sera lancée dans le monde entier en septembre, et Commodore prévoit 100 applications disponibles à cette date, et près de 200 titres en vente pour Noël 1990, parmi lesquels on trouvera plus particulièrement des jeux, des logiciels d'information (annuaires, encyclopédies, atlas, etc.), des logiciels éducatifs et des utilitaires familiaux.

Le lecteur CD est utilisable à partir d'une télécommande infrarouge comportant dix touches. Le lecteur permet bien sûr de lire également les CD audio, ainsi que les CD+G, CD audio comportant des graphiques.

Plusieurs extensions sont prévues, comme un écran infrarouge, un joystick infrarouge, un lecteur de disquettes 3,5 pouces, une imprimante et une carte GeoLock. A noter que le CDTV est directement connectable avec un moniteur RGB, NTSC ou Pal, et qu'il est possible de le brancher directement sur un magnétoscope Hi-8 ou S-VHS.

Le prix prévu est de 1000 \$, ce qui devrait faire entre 700 et 800 francs une fois en France.



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Le microprocesseur est un MC68000 de Motorola, tournant à 7,1 MHz, et la console possède un méga de Ram, 512 Ko de Rom, et 2 Ko de Ram non-volatile pour le système. Le Kacelart 1.3 est en Rom.

Elle comporte un port DMA, un port vidéo pour y connecter un GeoLock, mais aussi une sortie parallèle et série, une prise pour y connecter un lecteur de disquettes, des prises pour connecter clavier, joystick ou souris, 2 ports RCA pour le son, et enfin deux prises Midi (In et Out).

Il est possible d'y connecter directement un disque, mais la console possède également un port pour des cartes de 64 Ko de Ram, ce qui permet de sauvegarder des données personnelles.

Côté graphique, elle affiche 400 lignes en NTSC à 60 Hz, et 512 lignes en Pal à 50 Hz, et possède une palette de 4096 couleurs.

Les divers modes textes sont de 80 caractères sur 25 lignes ou 60 caractères sur 25 lignes, avec des formes de trilles variables et variables.

Pour ce qui est du CD-Rom, il est capable de lire 153 Kbytes par seconde ou 171 Kbytes par seconde, selon le mode dans lequel il se trouve. Le temps moyen d'accès (temps de mise en lecture) est d'une demi-seconde, le temps maximum étant de 0,8 seconde. Côté capacité, il va jusqu'à près de 550 mégas, ce qui représente environ 700 disquettes Amiga. Les capacités audio du CD sont celles d'un habituel CD Sony ou Philips.

Voilà pour aujourd'hui, mais vous en saurez bien sûr plus très rapidement...

ATARI



La dernière chance pour Atari d'avoir un produit marchant bien aux Etats-Unis, la gamme complète du ST étant à-bas un échec, reste bien sûr la Lynx, dont les résultats sont assez bons. L'arrivée prochaine de nouveaux jeux devrait consolider ce fait, mais Atari devra bientôt faire face à de nouvelles consoles portables couleur, et là tout se compliquera pour eux.

Parmi les jeux originaux, Stone World est le premier permettant à 8 joueurs de participer en même temps! C'est un jeu à scrolling où le joueur entre dans un monde de cavernes, et doit accomplir 8 missions différentes. Suivent Zarlur Mercenary, une bataille intergalactique entre aliens et humains, 3D Barrage, un casse-brique amélioré et enfin Warbirds, un simulateur de combats à bord d'un vieux coucou durant la Première Guerre mondiale, et qui sera certainement en 3D!

Côté adaptations d'arcade, il y a d'abord Klax qui est l'adaptation de l'excellent jeu de Tengen, tout aussi prenant que Tetris et faisant un peu plus appel aux réflexes.



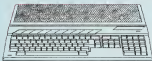
ZARLUR MERCENARY



ZARLUR MERCENARY

3615 GEN4: SAPRISTI!

TELECHARGEMENT



Nous préférons que vous soyez
sur votre machine plutôt...



... que sur votre Minitel.
GEN4: téléchargement rapide!

CET ETE SERA CHAUD!

Arriveront également bientôt Rampage ou Xenophobe, et Gauntlet 3 qui ne devrait pas tarder. D'ici la fin de l'année arriveront également Paperboy, Road Blasters, Rygar, Vindicators, Mr. Pucier.

Ainsi lancera également une gamme de jeux de sport, pour la fin d'année et le début 91. Il y aura NFL Super Bowl Football, qui permettra de 1 à 4 joueurs de faire du football américain. Plus tard viendra Checkered Flag, une



GAUNTLET 3



GAUNTLET 3

course de Formule 1, pour 1 à 4 joueurs, et Tournoiement Cyberball 2012, d'après le jeu d'arcade Tengen du même nom. Enfin, World Cup Soccer sera un jeu de foot basé sur la Coupe du Monde.

Début 1991, nous verrons enfin Pinball Shuffle, proposant trois flippers connus de chez Williams, mais aussi Scrapyard Dog, un jeu dans le genre de Dynamite Duo, Turbo Sub, un jeu géométrique avec des sous-marins, des avions et des hélicoptères, Blackout, le Tetris en 3D. Grid Runner sera le premier jeu de Jeff Minter sur Lynx. C'est un jeu d'arcade, nous aurons A.P.B. et Ninja Gaiden,



ROAD BLASTERS



VINDICATORS



SLIME WORLD



XENOPHOB



RAMPAGE



3D BARRAGE

RIGAN



KLAX



PAPERBOY



3615 GEN4: SAPRISTI!

TELECHARGEMENT - CALENDRIER



Atari ST: mi-juillet

Logiciel disponible à la Boutique de Pressimage pour 15 francs port compris.

Le câble aussi est à vendre, et le soft vous est offert!

Nous sommes en train de réaliser le soft pour Amiga, il sera prêt à la rentrée!

CET ETE SERA CHAUD!

NEC

La console Nec a-t-elle pas trop bien marché aux Etats-Unis, il faut bien l'avouer, même si la campagne de publicité de la compagnie était poivrée un peu piquante. Cela n'empêche pas Nec de présenter bien des nouveautés pour sa console, nommée TurboGrafx aux Etats-Unis, et CoreGrafx chez nous.

Aujourd'hui, 13 compagnies japonaises développent des produits pour la console, et 8 compagnies américaines ou européennes.

Jeem, à qui l'on doit Déjà Vu, Shadowgate et Unimatrix, prépare deux jeux CD pour la console. "Sherlock Holmes Consulting Detective" est un jeu d'aventure policier dans lequel vous devez résoudre diverses énigmes avant le fameux détective londonien. Les scènes du jeu sont couramment tournées avec des acteurs, puis digitalisées! "Camp California", un jeu d'action comportant des animations dignes des dessins animés, et de la musique des Beach Boys!

Cinemaware proposera bientôt TV Sports: Football, bien connu des amateurs de football américain, mais le basket-ball, le base-ball et le boxe suivront de peu. "It Came From The Desert" et "Lords Of The Rising Sun" sont également prévus, et comporteront des scènes filmées digitalisées!

Enfin, Tengen propose Klax et RBI Baseball 2 sur la console, et travaille en ce moment sur Hard Drivin!

Le plus intéressant reste que Nec dévoilait au CES de Chicago sa console portable, la TurboExpress. Elle possède un écran couleur à cristaux liquides, capable d'afficher 512 couleurs à l'écran, et possède une résolution excellente de 256 x 312 (contre 160 x 102 sur la Lynx). L'intérêt de la console est qu'elle est si petite, mais surtout que tous les jeux de la PC Engine marchent sur la TurboExpress. Il est même possible de lui adjoindre un tuner, et de transformer ainsi la console en récepteur de télévision couleur. Encore mieux, une prise permet d'y brancher un magnétoscope! Hélas, on ne connaît pas encore la date de sortie pour la France.





OPERATION STEALTH



DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE ET AMIGA



DELPHINE SOFTWARE - 150 BOULEVARD HAUSSMANN - 75008 PARIS • TÉL. 49.53.00.03 - FAX 42.89.19.22 • DISTRIBUTION : S.F.M.I.

ACCOLADE

Ben des nouveaux produits sont annoncés par la compagnie américaine, sur PC et Amiga. La quasi-totalité d'entre eux seront ensuite adaptés sur ST.

Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design est une nouvelle version du jeu de golf d'Accolade, qui sortira sur PC en juin, et sur Amiga en septembre. Parmi les nouveautés, le relief très faiblement du green, et aussi la possibilité de faire ses propres courses!



Isido: The Way Of Stones est un jeu oriental de stratégie. Le but du jeu est de placer 72 pierres sur un échiquier de 96 cases. Chaque pierre est d'une certaine couleur, et comporte un symbole, et on ne peut placer une pierre qu'à côté d'une autre ayant la même couleur, ou le même symbole. Très simple au début, ce jeu se complique rapidement! Il sera disponible sur PC et Amiga en juillet.



Search For The King sera le premier jeu d'aventure graphique animé de chez Accolade, et il se situe dans la lignée des jeux Sierra-On-Line. Vous jouez le rôle de Les Marley, un employé d'une chaîne télévisée de New York engagé dans un concours un peu fou! Côte jeu, c'est vraiment comme un Sierra, puisque l'on dirige le personnage à l'image, et qu'il faut taper les ordres au clavier. Côté humour, là aussi vous allez retrouver bon nombre d'éléments qui ont fait le succès de Larry Laffer. Le jeu sortira tout d'abord sur PC, en juin.



Uniquement sur PC dans un premier temps, **Star Control** sera quant à lui disponible en juillet. C'est le nouveau jeu de l'auteur d'Archon et de sa suite, **Adapt**. C'est à nouveau un mélange de stratégie et d'action, dans un jeu où il faut conquérir l'univers, et se battre contre divers ennemis. A noter la très belle version VGA 256 couleurs!



3615 GEN4: CET ETE SERA CHAUD!

C'est en août et toujours sur PC que sortira le second jeu d'aventure animé d'Accolade. Nommé *Alfred Doolley*, son scénario en est Michael Berlyn, qui travaille auparavant pour Infocom, et avait réalisé *Suspended*, *Cathrooms* et *Infinis*. Le jeu raconte l'histoire d'un PDO (vous), qui est absorbé dans une dimension parallèle un peu folle, et d'où il va devoir sortir! De superbes graphismes pour un jeu de rôle qui pourrait devenir un hit.



En septembre, mais toujours sur PC, sortira l'adaptation du jeu *Stratego*. Les photos présentées sont celles de la version Macintosh!



INTERPLAY

Cette compagnie américaine, distribuée en Europe par Electronic Arts, présente quelques projets sur diverses machines, dont *BattleChess 2*, présenté en rubrique prévue.

Mi-juillet, ce sera la sortie sur Amiga et ST de *CheckMate*, un jeu d'échecs annoncé comme très puissant.

(il lui paraît-il tous les autres soirs du même genre!), avec une bibliothèque de coups très importante, et s'amusant au fur et à mesure des parties. La version PC sera disponible mi-octobre.

Enfin, le titre le plus prestigieux présenté est sans aucun doute *Lord Of The Rings: Volume I*. Basé sur le premier livre de la saga de Seigneur des anneaux de J. R. R. Tolkien, c'est un jeu d'aventure graphique à tendance "jeu de rôle", comportant des images en VGA 256 couleurs et des sons digitalisés.

Le jeu suit relativement les aventures présentées dans le premier tome du livre, en faisant accomplir au joueur une série de mini-quêtes. Il est cependant possible de finir le jeu sans suivre l'aventure décrite dans le roman. On retrouve dans ce jeu tous les éléments du jeu de rôle, et tous les maîtres de Tolkien, le jeu présenté avec des graphismes superbes, rappelant en VGA couleur, ceux d'Ultima. Vous commencerez en jouant le rôle de Frodon, vous pourrez recruter d'autres personnages afin de constituer une équipe (jusqu'à 9 compagnons). Le jeu sortira sur PC mi-septembre, puis sur Amiga mi-décembre. Il sera suivi de deux autres jeux basés sur les livres 2 et 3, ainsi que de jeux sur le même thème mais d'un autre genre! Selon le succès des débuts du jeu Interplay, il est tout à fait possible de voir une version ST un jour ou l'autre, comme ce fut le cas pour Bard's Tale ou Marathon.



LUCASFILM GAMES

Nous vous parlons il y a de cela deux mois des prochains jeux de la Lucasfilm Games, et voici que nous pouvons maintenant vous présenter les deux premiers jeux qui verront le jour.

Le premier, nommé *The Secret Of The Monkey Island*, est une aventure humoristique se déroulant durant l'âge d'or des pirates, dans les Caraïbes. Vous jouez un jeune homme venu de votre continent, et vous allez devoir pénétrer le secret de l'île. Le jeu reprend le même système qu'*Indiana Jones Aventure*, avec des graphismes d'une bonne qualité. Il devrait sortir sur Amiga, PC et ST fin 1991.

Le second jeu se nomme *Secret Weapons Of The Luftwaffe*, et est dans la lignée de *Battlehawks 1943* ou *Battle Of Britain*. Vers la fin de la Seconde Guerre mondiale, des scientifiques allemands inventaient des avions incroyables et dévastateurs. La guerre prit fin, et ils ne furent jamais célébrés, mais la légende veut personnellement d'en prendre les commandes. Le jeu sur PC est en VGA 256 couleurs, ce qui est particulièrement impressionnant. Il sortira sur cette machine fin 90, et suivra les premiers mois de 1991 sur Amiga et ST.



MICROPROSE

L'attraction du stand Microprose était sans aucun doute la machine d'assaut F15 Strike Eagle, qui, par ses capacités techniques incroyables, était toujours entourée d'une masse incroyable de curieux. Nous vous présentons ce fabuleux jeu de stratégie Sous Les Arcades...

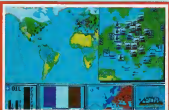
Red Storm Rising sera disponible pour Amiga quand vous lirez ces lignes. Cette simulation particulièrement complexe plaira assurément à ceux que la technique ne repousse pas trop...



Silent Service 2 était présenté sur PC, et il devrait sortir assez rapidement. De nouvelles options, de nouvelles possibilités, et surtout la possibilité de jouer en VGA 256 couleurs (toutes les vues des bateaux sont digitalisées!), avec des sons et des phrases digitalisés, qui en font un hit en puissance...

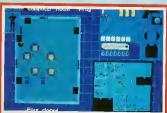


Command HQ est un wargame d'un nouveau genre. Vous pouvez jouer durant la Première Guerre mondiale, mais aussi la Seconde, la troisième et d'autres guerres fictives. Vous jouez le rôle du commandant suprême de vos armées et, après avoir déterminé votre stratégie, vous déployez vos troupes, bateaux, et avions pour conquérir les territoires ennemis. Lorsque la bataille éclate, la scène est présentée superbement en 3D, un peu comme dans un film! Le jeu sortira sur PC courant juillet.

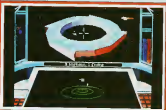


L'annonce d'une version Amiga de *M1 Tank Platoon* pour cet été paraît des plus surprenantes, du fait qu'il n'était pas annoncé avant un bon bout de temps. Le jeu, 4 d'Or 1989 de la Meilleure Simulation pour sa version PC, risque bien de faire un carton sur Amiga, puisqu'il est annoncé en 64 couleurs !

Prévu pour l'automne, *Coverd Action* est, pour PC, un jeu d'espionnage assez original. Vous jouez le rôle d'un agent secret, et vous allez devoir poursuivre des suspects à travers le monde, décoder des messages cryptés, éviter des assassins, stopper des cambrioleurs, protéger des télexphones ou encore poser des micros ! Le joueur peut choisir de jouer un homme ou une femme, mais surtout il peut déterminer le pays où il commence, parmi 3 zones différentes.



Toujours à l'automne, nous verrons arriver sur PC *Lightspeed*, le premier simulateur spatial de Microposc. C'est en fait un mélange de simulation et d'aventure, empruntant même des éléments du jeu de rôle. Cela promet, surtout que le concepteur du jeu n'est autre que Sandy Petersen, l'auteur très connu de nombreux jeux de rôle tels que *Call Of Cthulhu* !



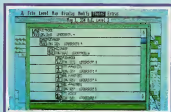
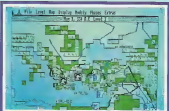


Après Wings de Cinemasoft, voilà que Microprose donne sauto dans la Première Guerre mondiale, avec **Knights Of The Sky**, prévu pour PC cet automne. Le joueur choisit d'être un pilote américain, anglais ou français, et doit descendre le plus possible d'avions allemands. Vous affronterez dans le ciel les meilleurs pilotes ennemis, dont le fameux Baron Rouge! Plus technique que Wings, le jeu propose des options originales. Aussi, l'avancement technologique actuel, en aout de 1988 sera bien meilleur qu'un avion du début de la guerre... En connectant deux machines, il sera même possible de jouer à deux, l'un contre l'autre!



UMS 2, prévu sur Amiga, PC et ST pour cet été est la suite du fameux wargame. Là où UMS simulait des batailles dans une région, UMS 2 simule des batailles également dans des régions, des pays, des continents et même des univers! En fait, il est possible de gérer jusqu'à 127 pays, 525 provinces et 32000 unités! Le jeu est toujours représenté en 3D, et il est possible de voir les batailles sous n'importe quel angle. Nouveauté par rapport à UMS, il est possible de faire des batailles navales, dont les conditions dépendront de la météo! Enfin, le joueur peut aussi spécifier le contrôle qu'il désire sur le jeu, le reste étant alors pris en main par l'ordinateur!

Tous les jeux qui ne venaient que sur PC dans un premier temps seront certainement adaptés tôt ou tard sur Amiga et ST. Comptez sur nous pour vous tenir au courant.



SIERRA-ON-LINE

La compagnie américaine crée l'événement en proposant bien de nouveaux titres et en annonçant ses prochains jeux PC en VGA 256 couleurs, ses premiers jeux CD-Rom, et l'adaptation d'anciens titres avec leur nouveau système graphique! Un gros choc pour les concurrents de Sierra... C'est le même choc que vous aurez en jetant un coup d'oeil aux photos de Space Quest IV et de King's Quest V, ceux-ci sont présentés en rubrique previews.

Cité CD, le seul jeu présenté au CES de Chicago était Mixed-Up Mother Goose, une version améliorée du jeu d'aventure pour enfants de Roberta Williams. C'est une version possédant des graphismes en 256 couleurs, haute résolution, et des animations à ne plus savoir qu'en faire!



Ajouter à cela une musique stéréo, des chanteurs, des voix digitalisées et vous comprenez que c'est un véritable plaisir avec un *amplificateur* interactif!

CMé vieux jeux qui ressortent, ça commence avec Kling's Quest, qui sera bientôt disponible sur PC, puis Amiga et ST dans une nouvelle version avec des graphismes bien meilleurs que les anciens, et des musiques Mid!



Keeping Up With James sortira durant l'été sur PC et sera adapté plus tard sur Amiga et ST. C'est un jeu assez différent des autres, basé sur l'histoire de Sicard. Le jeu simule la vie, la vraie vie, au lieu de la vie virtuelle que Achardon avait Little Computer People. Vous et d'autres personnages, joués non pas des joueurs, soit par l'ordinateur, doivent être les premiers à régler les problèmes d'argent, de santé, de travail, d'éducation, etc. Le jeu se joue entièrement à la souris, et sur PC VGA est en 256 couleurs.



Hero's Quest 2 se nomme Trial By Fire, il se déroule dans le monde des Mille et une nuits, dans les châteaux mystérieux de Sharpe et Rasoul. Parmi les nouveautés, il y a un système de combat plus sophistiqué, plus de caractéristiques définissant les personnages et surtout, un monde bien plus grand, avec toujours plus d'armations. Même jeu de rôle et jeu d'aventure comme dans le premier jeu de la série, Hero's Quest 2 permet bien sûr de reprendre votre personnage et de lui offrir ainsi une possibilité de l'armement croisé... Le jeu sortira sur PC d'ici la fin de l'année, et un peu après sur Amiga et ST.



SPECIAL 286 couleur

Pour répondre aux challenges que se fixent les utilisateurs de micro-informatique, il fallait une machine performante, fiable au prix attractif. Cet ordinateur, **AZ COMPUTER** ne l'a trouvé nulle part ; il en a donc confié la réalisation à une société entièrement française : **V/TECH**.

Le respect d'un cahier des charges rigoureux combiné à un très important effort industriel ont abouti à cette véritable plate-forme informatique professionnelle, prête à toutes les utilisations et à toutes les évolutions. Fruit de la technologie **V/TECH** et de la performance financière de **AZ COMPUTER**, cet ordinateur constitue certainement la meilleure solution **Qualité/Performance/Prix**.



CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

- Boîtier universel dessiné en France ● Carte mère 80286 / 12 Mhz. avec 1 Mo de RAM
- extensible ● Lecteur de disquette 5 1/4 - 1,2 Mo ou 3 1/2 - 1,44 Mo au choix ● Sortie imprimante parallèle et port série ● Carte et moniteur COULEUR 14" haute résolution VGA
- Clavier 102 touches ● Manuel et DOS ● Disque dur 20 Mo (Option professionnel : Disque dur 40 Mo en remplacement du DD 20 Mo : 1 490,00 F) ●



AZ COMPUTER BALARD
99, rue de la République - 75015 PARIS
Tél. : 45 54 29 50/51 33

AZ COMPUTER BORDEAUX
52, rue des Bœufs - 33005 BORDEAUX
Tél. : 45 51 54 25

AZ COMPUTER ST LAZARE
55, rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 43 57 20 57

AZ COMPUTER BASTILLE
35, bd Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 43 27 81 07

AZ COMPUTER LYON
7672, av. Jean-Jurès 69007 LYON
Tél. : 78 72 21 15

AZ COMPUTER FORDESAU
15, rue St-Raph - 33000 BORDEAUX
Tél. : 56 51 00 25

AZ COMPUTER PARIS SUD
24, des Montaignes - 92, rue Des-
Papins 91240 ST-MICHELON-DE
Tél. : 60 16 56 57

**NOUVEAUX MAGASINS
A VOTRE SERVICE :**

AZ COMPUTER LAFAYETTE
24, rue Lamartine
75008 PARIS
Tél. :

AZ COMPUTER GRENOBLE
24, CHAMP FILA
5, rue Gervaise 38101
38000 GRENOBLE
Tél. : 75 82 36 24

Firehawk: Thunder 2 est la suite du jeu d'action japonais mettant en scène un robot transformable. Rien de bien neuf à l'horizon, avec ce jeu qui sortira à la rentrée sur PC puis Amiga.



Oil's Well était l'un des premiers jeux de chez Sierra, dans lequel vous dingiez la tête forcée d'un puits de pétrole! Le jeu ressortait été sur PC, amélioré et en version VGA 256 couleurs!



DYNAMIX

Spécialisée dans les jeux en 3D (Skyfox, Artixfox, David Wood, A10 Tank Killer, Doc Hard, etc.), la compagnie fait désormais partie de Sierra-On-Line, et lance des d'ailleurs

prochainement ses premiers jeux d'aventure, Rise Of The Dragon et Heart Of China, tous deux présentés en rubriques prévues.

Red Baron est dans la lignée de leurs jeux récents, un simulateur de vol dans lequel vous pilotez un vieux caoussin durant la Première Guerre mondiale. C'est de l'excellente 3D, et en VGA 256 couleurs sur PC, s'il vous plaît, avec des sons merveilleux! Cette version sort en octobre, avec une version Amiga à suivre.



Enfin, la compagnie ressort Stellar 7, le premier jeu qu'elle ait fait (sur Apple à l'époque), sur PC, en VGA 256 couleurs. C'est une sorte de Balde Zone, c'est particulièrement beau et ça sera disponible en août.



VIRGIN

Bien des projets sont en cours chez Virgin, dont le plus important semble être *Spirit Of Excalibur*, un jeu d'aventure basé sur la légende du roi Arthur, et devant sortir cette année sur Amiga, PC et ST. Un mois après le mort

Quasar n'est prévu que pour Amiga, et il s'agit d'une simulation spatiale très poussée, que nous essayerons de vous présenter le plus vite possible. Pas de date de sortie annoncée.



du roi, des chevaliers noirs, des cavaliers barbares, des astronomiers et même des géants envahissent la contrée. Vous êtes le héros qui parmi les Chevaliers de la Table Ronde, a été choisi pour tenter de mettre fin à cette situation.

Voici donc le premier jeu de rôle d'une longue série, dans laquelle il sera possible de transférer son personnage d'un jeu à l'autre! On y retrouve de nombreux éléments empruntés aux jeux de rôle, mais c'est surtout une aventure animée, avec un zeste de stratégie. Cinq quêtes majeures et des dizaines de missions sont à votre disposition, dans ce jeu faisant plus de 2,5 mégas!

Wonderland, présenté dans notre précédent numéro en rubrique preview, ne sortira finalement qu'à la rentrée. Ce jeu d'aventure, basé sur le roman de Lewis Carroll "Alice au Pays des Merveilles" est le nouveau Magnetic Scrolls, et est magnifique graphiquement, mais surtout très innovateur. Le jeu se joue entièrement à la souris, avec des fenêtres de tous les côtés et simultanément, une carte qui se dessine automatiquement... Cela a vraiment l'air dément, et ce sera pour Amiga, PC et ST.



3615 GEN4: SAPRISTI!

TELECHARGEMENT



Vous préférez ce disk?
3615 TND



Celui-ci?
3615 BURSJ



Ou celui-ci?
3615 GEN4

CET ETE SERA CHAUD!

ORIGEN

Wingleader est un programme splendide que nous vous présentons en rubrique preview.

Bad Blood a déjà été présenté en preview, mais nous vous en présentons de nouvelles scènes. C'est un jeu dans la lignée d'Ultima 6, mais se déroulant dans un monde postapocalyptique, avec des graphismes VGA 256 couleurs sur PC, et un système de jeu très puissant tout en étant simple.

Pour ceux qui ne se sont pas encore remis de Ultima 6 sur PC, rassurez-vous, le projet de faire le dernier épisode de la saga Ultima a été abandonné. Les gens de chez Origin travaillent déjà sur le scénario de Ultima 7, avec en prévision de nombreuses améliorations techniques (est-ce encore possible?) et une histoire encore plus passionnante. Survront-ils Ultima 6 et 7?



Mais la plus grande nouvelle reste sans aucun doute la sortie d'Ici le fin de l'année sur PC de Savage Empire, premier jeu de la série Worlds Of Ultima. En effet, après le 6e épisode de la saga Ultima, les créateurs du jeu ont décidé de commencer une nouvelle série, utilisant le même système, mais dans un autre monde, avec un scénario totalement différent. Savage Empire se déroule dans les jungles entraînantes d'une île perdue nommée Badon, où le temps s'est arrêté. A la surface de la planète, on trouve de mystérieuses pyramides et des cités perdues, envahies par des dinosaures, des tribus d'hommes des cavernes, des scientifiques fous et j'en oublie. C'est très bon en VGA 256 couleurs, et ça paraît carrément dément, mais nous vous en reparlerons prochainement!



MINDSCAPE

Les produits sont nombreux à être annoncés, mais aucun d'entre eux n'était vraiment visible, et il nous est donc impossible de vous les présenter dans ce numéro. Sachez qu'il y a pour PC *Life & Death 2: The Remix*, un simulateur d'opérations chirurgicales ayant tout ou presque là-dessus, vous aller devenir le tuteur des cliniques, triplant vos malades à coups de scalpels. Plus beau que le premier volet, il faut avoir le cœur bien accroché! La première partie de ce jeu sortira bientôt sur Amiga et ST. La compagnie possède également divers droits de films, dont *Mad Max* et *Dirty Harry*, qui sortiront sur Amiga, PC et ST. Mindscape possède aussi les droits de *Days Of Thunder*, le nouveau film de Tony "Top Gun" Scott, avec

Tom Cruise. Loopz est un jeu de réflexion qui sortira sur Amiga, PC et ST, d'un genre similaire à *Tetris*. Il s'agit cette fois, de former des branches, qui s'éliminent quand elles sont complétées. *Guns or Butter* est le nouveau programme de Chris Crawford pour PC, dans la lignée de *Balance Of Power*. Parmi les adaptations, *Star Trek V* arrive sur Amiga, *Harley Davidson* sur Amiga et ST et *Colony* sur ST.

Prévu pour Amiga, PC et ST, *Superbike Simulator* sera sans aucun doute un grand succès! C'est une simulation de course de motos, mais où l'ensemble de l'écran bascule dans les tournants! L'effet de réalisme obtenu est sensationnel, d'autant plus que l'animation est plutôt rapide. Les graphismes semblent en outre être particulièrement soignés, ça devrait durer...



NEW-WORLD COMPUTING

Cette compagnie américaine, distribuée depuis peu par US Gold en Europe, vient d'annoncer la sortie imminente de *Tunnels & Trolls*, basé sur le jeu de rôle du même nom. Le jeu est prévu sur PC, tout comme *King's Beauty*, un jeu dans le genre de *Seven Cities Of Gold*.

CALIFORNIA DREAMS

Tunnels Of Armageddon sortira prochainement sur PC et Amiga. Il s'agit d'un jeu en 3D dans lequel vous dirigez un vaisseau à l'intérieur de labyrinthes. Déjà disponible en import, *Street Real* est pour PC et Amiga, et il s'agit d'un jeu de courses avec de vieilles voitures.

INTERSTEL

Les spécialistes du wargame sortent en août sur PC un jeu nommé *Armada 1825*. C'est un wargame se déroulant dans l'espace et jouable pour une à six personnes. Disponible très bientôt pour Amiga, en juillet sur PC et en septembre sur ST, *D.R.A.G.O.N. Force* est un wargame à échelle réduite, puisque vous dirigez un commando de 14 soldats dans 12 missions!

ELECTRONIC ARTS

Il était possible de voir *Gorbachev's Ace*, le premier simulateur de vol dans lequel on pilote un Mig, durant différentes missions permettant de protéger le péroukroï! Le jeu est en 3D MOGA, et comporte près de 12 vues extérieures! *Powermonger* est présenté dans l'article sur l'équipe Ballfrog!



CINEMAWARE

En plus de Wings et de TV Sports Baseball, Cinemaware annonçait la sortie prochaine de Blood Relatives, qui sera leur premier jeu policier. Le jeu se déroule durant une routine de tamille, et figurez-vous que les oncles et tantes vont se mettre à tamber comme des mouches. Vous jouez le rôle d'un pévé, et vous allez devoir tirer cette affaire au clair. Le jeu mélange l'aspect enquête policière avec divers jeux d'arcade. Comme tous les jeux Cinemaware, celui-ci est totalement interactif, ce qui est important pour un jeu policier. Blood Relatives comporte 9 crimes à résoudre, ce qui lui donne une durée de vie plus qu'importante.

SPECTRUM HOLOBYTE

Stunt Driver sortira en juillet sur PC. C'est un jeu dans la lignée de Hard Drive, ressemblant fortement au jeu Skid Marks, présenté le mois dernier dans le magazine. C'est en



3D, c'est bien, mais surtout ça bouge très bien! Futures (Tris 3) est un nouveau jeu dans le genre de Tetris, et il sortira sur PC prochainement. Des morceaux de vaisseaux plus ou moins connus tombent à l'écran, et vous devez reconstituer les têtes. Étonnant, non ?



SUBLOGIC

La compagnie présente Flight Simulator A.T.P., un jeu simulant le vol sur des avions de ligne, et pour PC uniquement.

PARAGON SOFTWARE

De nombreux produits sont prévus sur PC principalement, mais ils seront assurément faits pour Amiga et ST plus tard.



Megatraveller est le premier jeu d'une longue série, basé sur le jeu de rôle Traveller. C'est particulièrement bien adapté, avec beaucoup d'éléments jouables à la source, par l'intermédiaire d'icônes.



3615 GEN4: SAPRISTI!

TELECHARGEMENT

- Et si quelqu'un vous appelle au téléphone pour vous dire que son téléchargement n'a pas marché?
- Bah! Je lui dis que c'est sa ligne téléphonique qui déconne!
- Et si vous constatez que le service ne vous supporte pas suffisamment?
- Bah! Je ralentis le téléchargement! J'm'assoisrange, quoi!
- Et si les clients ne laissent de votre serveur et vont ailleurs?
- Eh bien j'accélère le téléchargement et je rajoute 3-4 nouveaux softs! Alors, je commence quand?
- Écoulé, je crois que vous ne travaillerez jamais chez Gen4...
- En bien c'est trop fort ça...

CET ETE SERA CHAUD!

Dans la même catégorie, *Space 1889* est également basé sur le jeu de rôle de même nom, dans un univers de Mars colonisé par les Anglais des années 30! Un jeu complètement fou!



Enfin, *Punisher* est un jeu d'arcade basé sur le BD du même nom, avec le héros le plus détesté du moment.



EPYX

La compagnie mise tout sur California Games 2, qui devrait sortir d'ici septembre sur PC et un peu plus tard sur Amiga. De nouvelles épreuves, avec comme toujours une sérieuse dose d'humour.

3615 GEN4

LES PREVIEWS

BATTLECHESS 2

Qui ne se souvient pas de Battlechess, ce jeu d'échecs aux superbes graphismes, et aux animations merveilleuses ? Interplay continue dans la série avec Battlechess 2, encore plus ludique, son petit frère, avec des règles de jeu qui correspondent en fait au jeu d'échecs chinois. Les pièces sont toujours magnifiquement dessinées, et les combats (grâce d'une pièce pour les pions) donnent lieu à des animations extraordinaires et particulièrement amusantes. Pour donner un exemple, lorsque deux lantaisiers sont sur la même case, il se déroule un combat épique : arme tous les deux d'une lance, ils commencent par une série d'attaques, de parades et d'esquives, puis le combat se prolongeant, un des deux lâche son arme, et envoie un coup de poing auvent, mettant un terme à cet affrontement titanesque. Le tout doit durer une vingtaine de secondes et est très bien réalisé. L'animation est accompagnée de sons digitaux qui rehaussent encore le qualité des combats. Bien évidemment, suivant les pièces qui s'affrontent, les animations sont différentes : avec toujours le même souci, injecter un soupçon d'humour. Le jeu possède certaines caractéristiques des échecs chinois. Ainsi, on joue sur les lignes du damier et non pas sur les cases, et il y a une rivière à traverser au milieu du terrain. D'autre part, certaines cases sont occupées par des diagonales, ce qui permet des mouvements normalement impossibles. Une réalisation magnifique pour un jeu de réflexion innovateur.



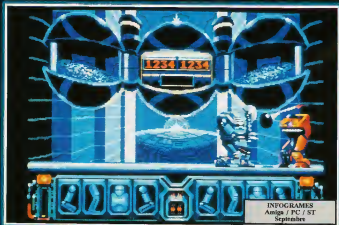
INTERPLAY
PC: Amiga
Août / Septembre



LES PREVIEWS



METAL



INFOGRAVES
Amiga / PC / ST
Septembre

GRAND PRIX 500CC 2

Vous souvenez-vous du Grand Prix 500, sorti au premier temps du ST? Ce logiciel permettait à deux joueurs de s'affronter à moto simultanément sur le même écran. Se rappeler qu'à l'époque ce logiciel a connu un certain succès, étant l'un des premiers softs français à s'exporter dans l'Europe entière et aux Etats-Unis, la société Microïde a décidé de ne donner une suite sous la forme de GP II. En fait, il s'agit d'un soft radicalement différent de son prédécesseur et renouvelant entièrement le genre. Cette fois-ci, le jeu est totalement en 3D et se veut d'une très haute qualité technique. L'animation, vue sur ST, est réellement fluide (oscillant en moyenne entre 14 et 17 images secondes) et rapide, même si toutes les motos et tous les décors n'étaient pas encore présents sur le jeu. Mais aux dires des programmeurs, la version finale ne sera aucunement ralentie, au contraire! A noter que le circuit comporte des dénivellements et qu'il est entièrement géré à l'écran. Les éléments du décor n'étant pas seulement affichés au moment où le joueur arrive dessus. Par exemple, un panneau publicitaire placé après une courbe est visible, et sa position calculée en temps réel en fonction de la trajectoire du pilote. Autre précision, la moto présente à l'écran ne correspond pas à l'écran défilant, ce dernier sera réalisé à la fin du projet à partir du modèle ci-dessous. Il en est de même pour les couleurs qui seront changées.

En plus d'un superbe jeu d'arcade, GP II est également une vraie simulation de moto. En effet après le chargement, le joueur pourra choisir, en plus du jeu d'arcade, le mode simulation. Dans ce cas, il aura à régler parfaitement sa machine avant de prendre le départ de la course. Ces réglages prendront en compte tous les éléments essentiels: durée des suspensions, choix des pneus, choix de réglage, transmission... La conduite de la moto sera également différente. Plus question de fonder du début à la fin de l'épreuve, ce sera la chute fatale après quelques hectomètres. Chaque virage devra être étudié et négocié avec le maximum d'efficacité. Chaque détail comptera, comme la bonne trajectoire ou la réaccélération dans une courbe. Une vraie course en somme!



En plus de cela, le joueur pourra participer au véritable championnat du monde 89, le logiciel intégrant toutes les données nécessaires. En effet, chaque circuit correspondra au fidèle tracé de la piste, et les noms des vainqueurs, ainsi que le record du tour, seront disponibles (et plus de nombreuses autres informations). De cette façon, le joueur pourra évaluer sa progression et essayer de battre les records. En bref, GP II s'annonce comme un hit dans sa catégorie!





MICROBOTS
Analog / PC / ST
Septembre



LES PREVIEWS

TIME MACHINE

Voici le nouveau jeu des auteurs de Hammerfist. Vous y jouez le rôle du professeur Potts, qui voyage dans le temps et l'espace ! Mais un regrettable accident le propulse dans la préhistoire, sans sa machine à voyager dans le temps ! Il va alors devoir manipuler l'Histoire afin de revenir jusqu'au présent. Le professeur doit accomplir certaines tâches pour faire évoluer la race humaine et le temps. Une action de sa part dans une époque se répercute au travers du jeu. Ainsi, une graine plantée à la préhistoire sera plus tard un arbre qui pourrait être bien utile...

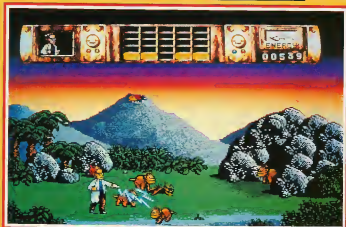
Le but du jeu est d'arriver à avancer de 10 millions d'années, afin de retrouver la machine à voyager dans le temps et surtout, d'empêcher une attaque qui menace la survie de la Terre !

Afin de vous défendre contre vos ennemis, vous pouvez lancer des décharges électriques, qui peuvent aussi être utilisées pour déplacer des objets.

Time Machine est un jeu d'arcade/aventure dont le seul but est de deviner, et il semble y arriver parfaitement. Test complet dans le numéro 25 de Génération 4.



ACTIVISION
Amiga / ST
Audi



SPINDRIZZY

2

Tous ceux qui ont connu les jeux des 8-bits se souviennent sans doute de Spindizzy, ce jeu d'Activision qui était quelque peu pompé sur Marble Madness. Quatre ans plus tard, son auteur, Paul Shirley, à qui l'on doit déjà Quartz, propose une version 16-bits tellement améliorée qu'elle a été baptisée Spindizzy 2!

C'est un jeu d'arcade qui reprend la vue isométrique de Marble Madness, mais où votre boule est remplacée par une toupee!

A chaque niveau, vous devez récupérer toutes les gemmes afin de passer au niveau suivant, ce qui n'est pas toujours très simple, le relief du terrain étant le plus souvent assez compliqué.

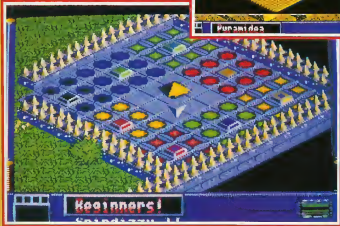
Le jeu devrait comprendre près de 50 niveaux. A chaque niveau, en plus de devoir "manoeuvrer" correctement votre toupee, il faut faire beaucoup des bâteaux, qui ouvrent des portes, font apparaître des passages secrets et je ne sais quoi encore!

Les niveaux sont vastes, et s'étendent de manière multidirectionnelle afin d'avoir une vue plus détaillée de chacun, ce qui n'était pas le cas dans Spindizzy. Heureusement, à chaque niveau, vous avez accès à une carte permettant de se repérer plus facilement.

Bref, Spindizzy 2 devrait être un des grands jeux de la rentrée, pas très original certes, mais sacrément prenant!



ACTIVISION
Amiga / ST
Septembre



LAST NINJA 2

Alors que le premier volet n'est jamais sorti sur Amiga, PC ou ST, voici que le second Last Ninja arrive enfin! À la fin du premier épisode, l'ordre est enfin revenu sur l'île de Lin Fen. Les Ninjas ont en effet réussi à reprendre son contrôle, et à éliminer Kunitoko, le mauvais Shogun. Le nouveau maître des Ninjas se nomme désormais Arakawa, et celui-ci est bien décidé à ne pas laisser l'île se faire à nouveau envahir par les forces du mal. Seulemnt, durant une séance d'entraînement, un événement étrange se produit: Le temps semble s'arrêter, puis une lumière englobe le maître Ninja. La lumière brille bientôt si fortement que tous les Ninjas ferment les yeux. Lorsqu'ils les rouvrent, Arakawa n'est plus avec eux. De son côté, ce dernier se réveille dans une pièce étrange: pleine d'objets inconnus. Il sait que c'est un nouveau coup de Kunitoko, et que cette fois-ci, il va devoir l'éliminer pour de bon. Last Ninja 2, comme le premier jeu, mélange arade et aventure, puisque'il vous fait combattre pour avancer, mais aussi utiliser des objets de manière judicieuse.



SYSTEM 3
Amiga / PC / ST
Juillet



MAGIQUE, FANTASTIQUE, ENVOUTANT... VOICI

LOOM

Disponible dans les FNAC et les quincailleries spécialisées



Bienvenue dans le pays magique de Durlin, où les dragons régnent sur le cratère et que maintes étoiles brillent, débute l'épopée de George Gribble.

Forçé, bégayé, et le diable, de lui d'un air de défi en contrôle absolu d'un savoir secret. Les ténements fabulent partie d'une autre galilé. Derrière des siècles, leur existence transcende des lignes même du tissu, et finit par inclure l'existence même dont le voile était fait. A présent une force étrange dirige même les ténements, en laissant seul un jeune garçon pour élucider le mystère. Aidez donc le jeune Bobbin à sauver sa Galilé... et vous pourrez peut-être ainsi aider le monde à éviter une catastrophe effroyable.

Distribué par

UBI SOFT

1, rue Félix Eboué
94000 CRETEIL

DÉJÀ DISPONIBLE SUR PC
IL ARRIVERA TÔT SUR AMIGA
ET SUR AT EN FRANÇAIS

LUCASFILM
GAMES

KING'S QUEST V

Et voilà le cinquième volet de la saga King's Quest sortira cette année, tout d'abord sur PC, puis en version CD-Rom, et enfin sur Amiga et ST. On ne sait pas encore grand chose du jeu, si ce n'est qu'il manquera le grand retour du Roi Graham, que l'on dirige cette fois-ci. Ce sera en outre le plus gros jeu Sierra jamais conçu, avec 10 mégas de données sur toutes les versions! La version CD-Rom bénéficiera en plus de sons, musiques et voix digitalisées. La version présentée ici est la version PC VGA, en 256 couleurs, et montre bien les progrès de la compagnie américaine en matière de graphisme, depuis Mystery House ou King's Quest.

De plus, King's Quest V sera le premier jeu Sierra à utiliser leur nouveau système, nommé "Cinemagraphics", système reprenant certains effets d'animation utilisés à Hollywood! Du coup, les animations de King's Quest V devraient être parmi les meilleures vues à ce jour sur un micro.



SIERRA-ON-LENE
Amiga / PC / ST
Décembre



[illegible][illegible][illegible]

**En 1989, le mur de Berlin a été abattu...
...En 1948 c'était toute une nation qui était abattue!**

EAST vs WEST BERLIN 1948

Cette ville, une nation est tellement déchirée. C'est une des plus grandes
catastrophes politiques de l'histoire contemporaine. Dans ce cadre un événement
d'une haute importance est arrivé.
Une bombe atomique à l'hydrogène de la très étrange technologie et les impacts se
font sentir sur les forces armées soviétiques. En tant qu'agent secret, votre rôle
est celui de la résistance au plan va à venir après la "guerre froide" ne déplacez
pas la possibilité de vous déplacer dans toute la ville à la recherche
des personnes (personnelles, familiales, amis d'enfance), et pour du "réconfort" ou même
pour un instant des supports.
Des problèmes d'une qualité exceptionnelle et des animations tels "carnet"
rendent tout à fait l'atmosphère du Berlin d'après-guerre.

LE DÉBUT DE VOTRE AVENTURE VOUS POURRAZ RETENIR DANS L'HISTOIRE!

Dépende ton sort
SEPTIL, Amiga et PC
compagnon

GRATUIT

Voir Ali, Alway,
ou Amalia avec
le jeu dans la
bibliothèque de
Monsieur Galle,
voir 2011
à l'école primaire
de Ali Elliot - voir
2011-2011

**East vs West
BERLIN**

Maison officielle AMIGA

Rainbow Arts

Belle Pétrole 114
06461 Wolfenbüttel

En 1989, le mur de Berlin a été abattu...
...En 1948 c'était toute une nation qui était abattue!

Une nation est tellement déchirée. C'est une des plus grandes
tragédies politiques de l'histoire contemporaine. Dans ce cadre un événement
d'une telle importance est né.

Une bombe atomique a défilé de la base aérienne berlinoise et les troupes se
sont retirées sur les forces armées soviétiques. En tant qu'agent secret, votre rôle
est de le révéler au plus vite après la "guerre froide" ou d'établir
la possibilité de vous déplacer dans toute la ville à la recherche
d'informations (politiques, militaires, économiques, et pour la "nation") ou même
de la vie des citoyens.

Des informations d'une qualité exceptionnelle et des animations très "colorées"
rendent tout à fait l'atmosphère du Berlin d'après-guerre.

DECOUVRIR VOTRE AVENTURE VOUS PERMETTENT D'ÊTRE HISTORIEN!

Depuis le 1er mai 1948
SEULE, l'Agence et l'IC
compagnie

GRATUIT

EAST vs WEST
BERLIN

Rainbow Arts

Belle Pétrole 114
06461 Valfurva

[illegible]

En 1989, le mur de Berlin a été abattu...
...En 1948 c'était toute une nation qui était abattue!

Une bombe atomique à l'égout de la base aérienne britannique et les troupes se
sentent sur les forces armées soviétiques. En tant qu'agent secret, votre rôle
est de le révéler au plus vite après la "guerre froide" ou d'éviter
la possibilité de vous déplacer dans toute la ville à la recherche
d'informations (politiques militaires, forces d'occupation, et pour du "réconfort") ou même
des informations d'une qualité exceptionnelle et des animations très "certaines".
Le tout est à fait l'atmosphère du Berlin d'après-guerre.

DECOUVRIR VOTRE AVENTURE VOUS POURRAZ RETENIR DANS L'HISTOIRE!

Depotable sur carte
SEPT. Août et PC
compagnie

GRATUIT

100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000

EAST vs WEST BERLIN 1948

BERLIN

Rainbow Arts

Belle Pétrole 114
06461 Valfurva

[illegible]

En 1989, le mur de Berlin a été abattu...
...En 1948 c'était toute une nation qui était abattue!

Une bombe atomique à l'égout de la base aérienne britannique et les troupes se
sentent sur les forces armées soviétiques. En tant qu'agent secret, votre rôle
est de le révéler au plus vite après la "guerre froide" ou d'éviter
la possibilité de vous déplacer dans toute la ville à la recherche
d'informations (politiques militaires, forces d'occupation, et pour du "réconfort") ou même
des informations d'une qualité exceptionnelle et des animations très "certaines".
Le tout est à fait l'atmosphère du Berlin d'après-guerre.

DECOUVRIR VOTRE AVENTURE VOUS POURRAZ RETENIR DANS L'HISTOIRE!

Depotable sur carte
SEPT. Août et PC
compagnie

GRATUIT

100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000
100 Als. 100000

EAST vs WEST BERLIN 1948

BERLIN

Rainbow Arts

Belle Pétrole 114
06461 Valfurva

[illegible][illegible][illegible]

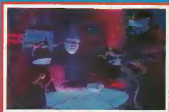
LES PREVIEWS

SPACE QUEST 4:

Roger Wilco & The Time Rippers

A l'occasion de ce Space Quest IV, Roger Wilco, le héros de l'espace le plus connu de la galaxie, revient dans une grande aventure nommée "Roger Wilco & The Time Rippers"! Le jeu commence alors que Roger tente de rejoindre sa planète d'origine, Xenon. Hélas! Sur son chemin, il devra affronter la Police des Satellites, qui en a assez de voir autant de jeux Space Quest, et qui aimerait bien mettre une fin aux aventures de Roger Wilco. Avec l'aide des Propédes en Latex de la planète Estros et des fameux Time Rippers (surnommés les Déchirateurs du Temps!), il finira par trouver la réponse aux nombreuses questions qui l'assaillent: "Fus-je sauver Xenon? Vais-je enfin trouver le grand bonheur avec l'amour de ma vie? Ou les auteurs du jeu ont-ils trouvé un but si ridicule?" Space Quest IV sortira tout d'abord sur PC, avec une version VGA 256 couleurs des plus impressionnantes et une version CD-Rom, avec de la vraie musique, de vrais sons et de vraies phrases. Viendront ensuite les versions Amiga et ST.

A noter que pour la première fois dans un jeu Sierra, certains écrans scrolleront!



SIERRA-ON-LINE
Amiga / PC / ST
Décembre





LES PREVIEWS

TOKI

Décidément, Ocean France se spécialise dans les conversions de jeu d'arcade, avec une certaine réussite à tout le reconnaître. Cette fois-ci c'est au tour de Toki (de chez TAD), superbe jeu de débiter sur nos machines.

L'histoire est simple, alors que vous vous promenez dans la jungle, votre bien-aimée a été enlevée par une méchante sorcière, et enfermée au fin fond de la forêt sans que vous puissiez intervenir. Avant de partir, cette dernière vous a lancé un vœu et vous a transformé en singe. Votre but est donc de retrouver votre dulcinée et de recouvrer votre apparence humaine. Votre quête se déroule sur six niveaux différents, tous immenses et truffés de pièges. Comme de costume, vous aurez à affronter de nombreux ennemis et à éviter de non moins nombreux pièges. Pour défaire vos ennemis, il existe deux façons de faire : leur tirer dessus ou bien les écraser en leur sautant dessus. Quant aux pièges, une fois que vous tombez dedans, vous ne réagissez plus la même erreur.

Techniquement, l'adaptation est superbe surtout sur Amiga (en 32 couleurs) respectant chaque élément du jeu d'arcade. On retrouve toutes les animations (charis d'eau, pluie, neige...), le scrolling différentiel de toute beauté et toutes les variétés de monstres. Côté bruitages, c'est également excellent ! La seule différence avec la version arcade venant du fait que l'action se déroule dans une fenêtre et non plus en plein écran. Mais cet aspect du jeu ne gâche en rien la jouabilité ! Un grand bravo à Ocean.



OCEAN
Amiga / ST
Reprise



ENTREZ DANS LE MONDE LÉGENDAIRE DE KRYNN

(* Best Seller D & D)

DRAGON STRIKE

La première simulation de combat aérien... sur dragon ! 20 missions différentes, 3 ordres de dragons. Combattez avec griffes, dents et lance contre des dragons ennemis, des citadelles aériennes, des vaisseaux et des archers à terre.

Contrôle de la vitesse, de l'altitude, vue multidirectionnelle et superbes graphismes. En selle, preux chevalier !

Disponible sur PC et bientôt sur C&A et Amiga



Photos d'écran sur PC



Champions of Krynn, premier jeu de rôle du monde de Krynn. La guerre de la Lance est terminée, mais le mal est mauvais perdant. Les obscurs Draconiens semblent vouloir reprendre le contrôle du royaume et rôdent, menaçants...



Disponible
sur
PC et Amiga.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, D & D, DRAGONLANCE, et le logo TSR sont des marques déposées par TSR Inc. Lake Geneva, CH, USA, et utilisées sous licence de stratégie Simulations, Inc., Berkeley, CA, USA.

© 1989 TSR Inc. 1989 TSR Inc. Simulations, Inc. Tous droits réservés.

Distribué
par
UBI SOFT
5-10, rue
de Valmy
93100 Montreuil
sous Bois
48 57 65 52

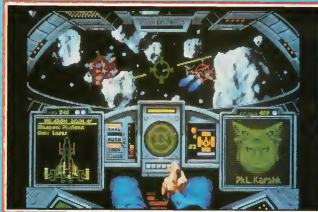


U.S. Gold LTD
Unit 33 Holford Way
Holford, Birmingham B67 7AX
Tel (UK) 21 625 2360

WINGLEADER

Jusqu'à présent dans les jeux d'aventures dits interactifs (des jeux de rôles) avec Ultima, Times of Lore ou encore Knights of Legend, Origin se lance dans un nouveau genre avec Wingleader, le jeu le plus remarqué lors du CES de Chicago. Présenté sur un écran géant, avec des décors aussi puissants et sur PC en VGA couleur, la demo était tout simplement fabuleuse. A la base, il s'agit "simplement" d'un simulateur de vaisseau spatial. Vous pouvez piloter quatre chasseurs différents, chacun possédant ses propres capacités (armement, vitesse, tactique de tirage...). Selon votre réussite lors des diverses missions, vous gagnez des galons et vos supérieurs vous confient des vaisseaux plus puissants. Comme pour tout bon simulateur, vous avez différentes vues possibles, vous pouvez faire des tirs à vue, des vagues, et disposer de diverses armes (missiles, laser...). Les ennemis sont la plupart du temps des chasseurs adverses et les missions proposées ont divers objectifs: escorte de vaisseaux, captivité, bombardement, transport, traversée d'un champ de météores et sont de difficulté croissante. Le but du jeu est avant tout de survivre

et ensuite de devenir un as des as, un Lake Skywalker de la Fédération Terranese. Si le jeu, dans sa finalité, reste assez classique, la réalisation est par contre géniale et totalement interactive. La musique et les sons utilisent la vidéo, et sont peints pour différents cartes sonores du PC Atari, surtout qu'une explosion se passe sur votre droite ou sur votre gauche, c'est l'enceinte correspondante que vous entendez, ce qui est d'un réalisme remarquable (NDC: nous ne savons pas ce que c'était que la vidéo). Les musiques sont très bien faites, rappellent celles des meilleurs films de SF (Star Wars, The Last starfighter, Galaxy). (NDR: Didier doit vouloir dire les meilleurs musiques de SF, j'espère!). Le plus important, c'est bien sûr l'animation et les graphismes. Ces derniers sont en VGA 256 couleurs, très fins, très colorés, mais contrairement à tout ce qui s'était fait jusqu'à présent, la simulation n'utilise pas la vue en 3D plane, mais un système global, permettant d'attraper des vues, beaucoup plus près que tous les polygones du monde. Le plus incroyable, c'est que votre vaisseau est représenté en 3D, mais vous pouvez utiliser des vues en-





fabriqués comme pour n'importe quel autre simulateur de vol, et croyez-moi, l'effet est saisissant. L'animation est elle aussi une merveille technique. Rapide, fluide, il y a en outre dans le jeu de nombreuses petites scènes animées. Techniquement, c'est sans aucun doute l'événement de ce milieu d'année. D'un réalisme fou, vous avez l'impression d'être au pilotage d'un vaisseau spatial, et vous pourrez vivre la beauté des scènes de combats qui ont fait tout le succès de Star Wars, mais cette fois-ci, c'est vous qui pilotez.

ORIGEN
PC
Septembre



GÉNÉRATION 4 HORS SÉRIE Numéro 1 SPECIAL POSTERS

Un numéro comprenant uniquement des posters géants (60x80) des jeux de l'été.

Battle Masters

UBI SOFT

Valmy
1990

**MOMENTS DE MISÈRE,
MOMENTS DE DOULEUR...**

"Vous venez de Sud un héros qui est prêt à combattre les quatre rois de cette terre ravagée et dévastée par les conflits. Mais parmi les corneilles et le sang, le choc des batailles et le lueur de l'aube, un silence les prisonniers de la paix. Quand la guerre sera finie, une ère nouvelle verra le jour..."

Depuis la nuit des temps, le bien, l'honneur et le mal ont toujours été en guerre. La région, vous en êtes sûr, est d'acier et sauvage, est envahie par la mort et les ruines.

Mais la philosophie a prouvé que les combats persistent. En l'absence des couronnes des quatre rois se trouvent dans la Tour BATTLE MASTER transportent l'aventure fantastique d'arcade dans des dimensions totalement nouvelles et inexplorées.

Survivez à la tempête de royaumes éternels, préparez pour créer votre propre armée et devenir Maître Magique.

Caractérisé par ses cartes géographiques très détaillées, remplis de mystères, dragons et peuples, et accompagné des stratégies de combat uniques, BATTLE MASTER vous propose le jeu ultime de l'histoire.

La guerre est mère de nombreux héros, mais BATTLE MASTER est unique !

Compatible sur
IBM PC et
COMPACT

ESB



BACK TO THE GOLD AGE

L'action se déroule dans le monde étrange et varié d'Enrold et des Ascs, communauté profond respect et obéissance à 3 grands prêtres, eux-mêmes sous l'influence d'un mage dont de pouvoirs incompréhensibles, le prêtre suprême. L'origine de sa puissance provient des quatre Edres qui lui permettent de capter l'énergie universelle. Pour devenir le maître, nombreux furent les prêtres à essayer de voler le pouvoir de deux Edres, mais tous moururent de folie le septième jour. Jusqu'au moment où un dénommé Dairon, plus fort et plus intelligent que ses prédécesseurs, passa le cap fatidique des sept jours et imposa sa loi sur tout le pays, une loi basée sur la terreur et la cruauté.

Mais une légende voulait qu'un jour un barbare chasserait tous ces dirigeants et serait capable d'endurer la puissance confiante par les quatre Edres. Cet homme, c'est vous ! Héritier d'un des Edres, donné par votre maître (l'ancien prêtre suprême de la religion Asc), votre but sera donc de récupérer les trois autres afin de régner souverainement sur Enrold.

Au niveau de la réalisation, le jeu compte de nombreux graphismes, une partie d'arché pure en 3D et de nombreux bruitages. Pour progresser, le joueur devra résoudre de nombreuses énigmes et trouver des indices en dialoguant avec les personnages. En bref, un logiciel complet !



UNE SOFT
ST
Restée



LES PREVIEWS

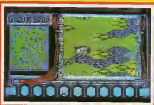
MAGIC LAND

Il s'agit d'un wargame relatant les affrontements terribles survenus en l'an 207 après la grande rénovation entre le thaumaturge Eskei Nec Vesta et le Nécromaniac Daimog Brulmar. Ce dernier était passé maître dans l'art de contrôler les âmes errantes dans les corps pétrifiés.

Le conflit éclate lorsque Daimog Brulmar ramène à la vie cadavres, squelettes et zombies par centaines. Bien sûr, devant cette vision apocalyptique, la population panique et une panique indescriptible s'ensuit. A la suite de cette situation, le grand conseil thaumaturge ordonne à Daimog Brulmar de cesser immédiatement ses expériences. La réponse négative de Nécromaniac lui en plus accompagnée d'une provocation en duel du patriarche du conseil, Eskei Nec Vesta.

C'est ainsi que les deux individus décident de régler leur différend en "Magic Land", monde parallèle situé au monde réel par des pentacles (dites grèves à 3 branches officiant comme des portes). Dans cette place, tout magicien est capable de faire appel à ses disciples, prêts à tout pour leur maître, ou de lancer une incantation pour appeler des âmes errantes comme les zombies, les cyclopes, les trots.

Au début du jeu, le joueur devra choisir son camp. Au cours de celui-ci et si son niveau de magie le lui permet, il pourra utiliser ses sorts. Graphiquement bien réalisé, ce logiciel mêle phases d'arcade et de stratégie d'annonces passées.



UBI SOFT
Amiga
Restée



PICK'N PILE

Programmé par les auteurs de Tetris, Pick'n Pile est un jeu de réflexion où le but est d'éliminer tout ce qui apparaît à l'écran. Au début de chaque niveau, un nombre incroyable de boules (certaines de couleur orange et d'autres grises) tombent du haut de l'écran et s'écroulent sur le sol. Pour les éliminer, rien de plus simple, il suffit de constituer des colonnes de boules de même couleur, ces dernières disparaissent alors. Pour déplacer une boule, il suffit de cliquer dessus (un carré blanc venant entourer celle-ci) et de cliquer à nouveau à l'endroit où vous désirez la positionner. Petite précision, une colonne doit compter au minimum deux boules et bien évidemment, votre temps est compté! Mais ce n'est pas tout, d'autres éléments sont présents comme des morceaux de mines, très utiles pour créer des colonnes de plus grande dimension. Enfin, il existe aussi des cases bonus (secondes supplémentaires, destruction totale des boules dans une partie de l'écran...) et jeter. A utiliser plutôt en fin de niveau. En effet ces dernières vous permettent, par exemple, de les combiner avec une boule restante afin de "nettoyer" entièrement l'écran.

Graphiquement c'est très beau, les bruitages sont excellents et le jeu, borné d'astuces, s'avère être très prenant!



UBI SOFT
Amiga / ST
Reentrée



AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



FIRE & FORGET

LE CONVOI DE LA MORT

Figure 1

[illegible]

Thomas SCHUBERT... Stg. 2000
 Dietrich Kasper... Stg. 2000
 ... Stg. 2000
 ... Stg. 2000



REFLEXES, RAPIDITE, INGENUOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!

ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DEVOIR
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS

**UNE
FABULEUSE
ADAPTATION
DU JEU
D'ARCADE**



**TITUS: 24 Ter Avenue de Versailles
92000 NANTY. Tel: (1) 43 32 10 00**

ROTOX

LOTOX - L'homme était un soldat d'élite blessé dans une mission de combat.

ISOX - Le cyborg a été transformé par la science du 22^{ème} siècle en une diva virtuelle - machin à la base d'intelligence pour contrôler

ROTOX – Le jeu d'attente
une interaction sociale qui
se **RODOSCAPE** qui permet
une projection de
l'ensemble au
voté 0-200. Annonces
rapidement une
évaluation
conscientisation
des machines
matérielles et de
l'ensemble de
la machine.

POTEX - Line
Kaschhof
Campbell - Howard
Wolfe - Arnold

YE DOUBT
BEFORE IT IS
AFTER IT IS
AFTER IT IS

**VOUS CHERCHEZ
LA REVOLUTION
LA VOILA!**



IBM PC ET COMPATIBLES
ATARI ST - AMIGA

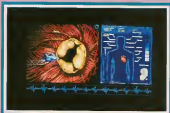
© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 111–117

BIO SHOOT

Comme son nom l'indique (pour les anglophiles), ce shoot'em up propose un voyage dans le corps humain. Le joueur devra se déplacer au travers des intestins, de l'estomac, du cœur et enfin du cerveau, les ennemis (éléments étrangers au corps humain) devenant bien sûr de plus en plus difficiles à vaincre. Comme de coutume, vous ramasserez diverses gélules de façon à bénéficier de certaines options. Ces pastilles sont au nombre de six : vie supplémentaire, puissance de feu accrue, vitesse de déplacement supérieure... Petite précision, tous les éléments internes de l'organisme ne pourront être détruits. Tout au long des quatre niveaux du jeu, votre vaisseau éclairera l'organe dans lequel il se trouve. Mais les batteries auront tendance à s'épuiser et recoller les gélules adéquates s'avérera vite nécessaire, sinon le jeu tombera dans une pénombre rendant les déplacements difficiles pour ne pas dire hasar-

deux. A chaque fin de niveau, vous serez entraîné dans une phase au scrolling horizontal phénoménal (sur le plan de la vitesse) où votre seul but sera d'éviter toute collision avec le décor. Soit dit en passant, un bon jeu de tir très bien réalisé comportant plus de 800 Ko de musiques digitalisées sur ST.

NEW-DEAL
Amiga / ST
Rentrée



MINI DOSSIER LANKHOR

Après s'être concentré sur Maupiti Island, le deuxième épisode des aventures de Jérôme Lange, la petite équipe de Lankhor travaille maintenant sur de nouveaux projets. Ayant pris note des problèmes entraînés par une politique éditoriale peu soutenue (il existe un vide énorme de près de trois ans entre le succès du Manoir de Mortevielle et Maupiti Island), la société Lankhor s'est agrandie ainsi que le nombre de logiciels prévus. Bien sûr, et compte tenu du succès de Maupiti Island, se révélant comme le jeu d'aventure de ce premier semestre 90, la seconde partie de l'année verra sortir Soukija, le troisième volet de la saga Jérôme Lange, Leader et Vroom (puisqu'on vous le dit!). A côté de cela, la gamme des éducatifs s'étoffe avec la sortie prévue de Rody & Mastico III pour le mois d'août.



LEADER

Prévu pour le mois de juillet, cette simulation de cyclisme vous emmènera dans quinze pays différents au travers de 120 courses (incluant "La Voelze", tour d'Espagne, le "Giro", tour d'Italie et bien sûr "La Grande Boucle", le tour de France) afin de parfaire votre préparation du championnat du monde de septembre au Japon. En tant que Directeur Sportif, votre rôle consiste non seulement de gérer au mieux votre équipe mais également de répondre aux demandes de vos concurrents, de rendre des comptes à vos sponsors.

Sur le plan de la simulation, le jeu est très réaliste puisqu'il comprend deux équipes (avec un nombre maximum de six équipes par équipe), trois modes de courses (en ligne, contre le maître individuel et contre le maître par équipe), des conditions climatiques changeantes... Une fois la course finie, vous surverrez vos concurrents à l'aide de deux caméras (une en fixe, une en queue de poisson et une embarquée sur une moto) et pourrez leur indiquer vos consignes de course. Celle-ci sera appliquée avec plus ou moins de zèle en fonction de la personnalité et des capacités de chacun des concurrents. Autre problème pouvant survenir, les conditions personnelles entre différentes équipes afin de contourner tel ou tel leader. Tout au long d'une course, vous aurez aussi à veiller au bon moral de vos hommes et pour cela organiser des périodes de détente, de récupération (un simple démassage ou parfois préférable à un véritable entrainement) et de soins. En effet, les blessures sont également gérées par le programme. Au fur et à mesure que l'épreuve (dans le cas d'une course à étapes) va que la saison avance et si vous n'êtes pas satisfait des résultats, vous pourrez redistribuer les rôles de chacun, modifier votre tactique ou responsabiliser certains concurrents.

Le joueur a la possibilité de sauvegarder le jeu à n'importe quel moment et ainsi de suivre l'évolution de son équipe sur une saison complète, voire sur deux (dans un premier temps) puisque Lankhor prévoit d'éditer le calendrier des épreuves de 1991. A noter que Leader permet de jouer à quatre joueurs simultanément!



RODY & MASTICO 3

Enfin, dernier aperçu des activités de Lankhor, l'éducatif. Après Troubadour et Rody & Mastico I et II, un troisième épisode de Rody est prévu pour août 90. Se trouvant à la montagne, Rody devra combattre un horrible monstre empêchant jusqu'ici l'arrivée de printemps.



VROOM

Si Lankhor désert maintenant un incontestable savoir-faire dans les jeux d'aventure, il ne faut pas pour autant oublier leurs jeux d'arcade. En effet, avec leur souci du détail et de la perfection, Vroom (une course de voitures) est péroréiquement second depuis maintenant plus de deux ans. Mais c'est promis, ça soll devenir voir le jour à la rentrée 90. Ne disposant d'aucune photo du logiciel, nous ne pouvons vous montrer le produit, mais ses vues des précédentes versions, cette course de voitures devant se classer parmi les meilleures vous être la meilleure? A noter qu'une version mobile du jeu est également prévue.

大佛寺

Le Temple du Grand Bouddha.



Près de quatre ans...



si tout se passe bien, se seront écoulés...

SOUKIYA

Le temps a passé depuis la première apparition du célèbre Armino Lange sur nos écrans en Juin 87. A l'époque, Le Maître de Mariville représentait le must des jeux d'aventure en proposant de somptueux graphismes et une véritable synthèse vocale. Ce dernier aspect du logiciel d'ailleurs largement contribué à la renommée de la société Lankhor et fut ensuite repris dans leur nombre de leurs créations. Avec Manoir Island, les programmeurs ont pu leur temps mais le résultat est tout simplement extraordinaire. Les graphismes sont encore plus beaux, la synthèse vocale est toujours là mais en plus, le scénario a bénéficié d'un travail de recherche considérablement poussé, sans oublier un environnement sonore permettant de qualité exceptionnelle. Pour Soukiya, on retrouvera bien sûr, en plus d'une nouvelle intrigue, tous ces ingrédients avec cette fois-ci comme théâtre des opérations un monastère zen situé au Japon. Les premiers écrans graphiques nous promettent de nouveaux une réalisation grandiose et quasi à l'étranger, gageons qu'elle sera encore une fois bien livrée!



entre le Manoir et Soukiya.

Comme vous pouvez le constater, Lankhor malgré sa petite structure devrait être bien présent dans le domaine de l'édition jusqu'à la fin de l'année avec des softs de grande qualité. Confiez sur nous pour vous en dire plus dès que possible!

LES PREVIEWS

SPECIAL LORICIEL

Jusqu'alors une et indivisible, la société Loriciel se scinde!

D'une part le label Futura, regroupant les logiciels de très haute technicité, et d'autre part un deuxième label au portant pas encore de nom, destiné à accueillir les logiciels dits de réflexion. Et ce n'est pas tout puisque qu'un troisième devrait normalement voir le jour d'ici la fin de l'année!

MOONBLASTER

Annusé il y a quelques mois dans Génération 4, Moonblaster sortira en septembre 90. Il s'agit en fait d'un shoot'em up très maniable, et en 3D avec de superbes décors de fond.

Côté scénario, c'est assez classique puisque votre but est de chasser les exploitants de trois lunes minérales, la lune éosénique, la lune torrestère (j'ai déjà entendu ça quelque part) et la lune de glace, principales ressources de la galaxie. Pour vous aider, votre vaisseau intergalactique doit des décrites perfectionnements techniques (radar, canon...). Quant aux missions, quatre possibilités s'offrent à vous, "nettoyer" les lunes une à une, dans l'ordre que vous souhaitez, ou alors à la suite. Pour chacune d'entre elles, vous devrez procéder de la façon suivante: d'abord éliminer quatre espèces d'ennemis différents pour ensuite détruire son ennemi central. Bien sûr, plus vous progresserez dans le jeu et plus vos adversaires seront puissants et difficiles à vaincre. Mais n'ayez crainte, à chaque vague ennemie éradiquée, vous pourrez ramasser divers bonus vous octroyant une manœuvrabilité accrue ou une puissance plus grande. Si vous réussissez dans votre mission, vous aurez alors le droit d'exploiter les lunes pendant une période d'un an. Petite précision, si vous échouez, le programme vous laisse une seconde chance. Pour cela, vous devez vous éjecter de votre vaisseau avant la destruction complète de celui-ci pour rejoindre votre base. Avant de repartir, vous devrez affronter un champ de météorites.

Pour la technique, sachez que Moonblaster utilise un tout nouveau procédé dont Loriciel a d'ailleurs déposé les droits. Il se nomme Full Vision. En fait, il s'agit de mettre le joueur en prise directe avant le jeu, les décors grossissant et rétrécissant en fonction de la distance parcourue.



LORICIEL
Amiga / PC / ST
Fin septembre



3615
SM1
LE TÉLÉCHARGEMENT
HAUTES PERFORMANCES

**TÉLÉCHARGEZ
LES MEILLEURS
UTILITAIRES DU
DOMAINE PUBLIC.**

SM1 met à votre disposition plus de
2 000 logiciels gratuits. Pour compléter
votre PC, Amiga, ST, Commodore, Amstrad,
Apple II/III/IIIx et Amstrad CPC.

LES PREVIEWS

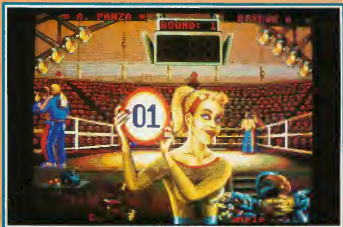
PANZA KICK BOXING

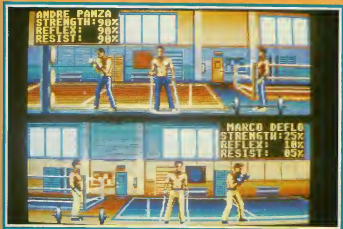
Se jouer seul ou à deux, ce jeu vous propose de participer aux diverses épreuves de Kick Boxing, de la compétition locale au championnat du monde. À noter que pour le développement de ce jeu, Lancelot n'a pas hésité à faire appel au plus prestigieux des pratiquants de Kick Boxing en la personne d'André Panza, trois fois champion du monde de cette discipline (ex plus de ses trois titres mondiaux de boxe américaine et française). En ce qui concerne les options, ce logiciel propose un choix assez vaste de boxeurs, possédant leurs caractéristiques propres, un mode entraînement permettant de s'initier aux diverses techniques de jambes et de poings et de travailler les trois qualités caractéristiques d'un bon boxeur : la résistance, le punch et les réflexes. En plus de cela, le joueur peut à loisir modifier les positions de son joystick, c'est à dire affecter un High Kick ou un middle Kick (coup de pied porté sur la partie supérieure ou moyenne de votre adversaire), par exemple sur la diagonale haute gauche...

ANDRÉ PANZA				FOT JACK			
							
STRENGTH: 500				STRENGTH: 200			
HEALTH: 500				HEALTH: 200			
REFLEX: 500				REFLEX: 200			
WINNER: 100%				WINNER: 100%			
PROPERTY OF KOLODZ							
2		5		7		12	
SAVE FIGHTER'S CHARACTERISTICS							
NAME		POWER		IF PROGRESSING		ALWAYS	
SAVE TO INITIAL BOXER CHARACTERISTICS				LOADING THE NAME OF A BOXER			

Côté réalisation, c'est réellement somptueux avec une animation des personnages tout à fait exceptionnelle. Rendez-vous compte, plus de 600 positions de sprites ont été nécessaires pour animer les boxeurs. Pour plus de précision et de détails, toutes les actions de coups ont été filmées en studio puis digitalisées, sous la direction d'André Panza. Le résultat obtenu est tout simplement phénoménal et mérite d'être vu. Très certainement un des très grands hits de la rentrée!

FUTURA
Amiga / PC / ST
Octobre





LES PREVIEWS

MAGICIAN

Jeu d'arcade intégrant une certaine dose de réflexion, Magician devrait plaire à un large public. Il s'agit de promener un petit personnage prisonnier d'une immense bibliothèque (64 étagères de long sur 9 niveaux) et de l'aider à récupérer les livres de couleur rouge qui lui permettront de reconstituer la formule magique, clé de sa libération. Mais attention, tous les livres ne sont pas bons, certains sont piégés et se révèlent être de couleur verte dès que le joueur s'en approche. Il s'agit d'être extrêmement vigilant lors de leur approbation, les livres piégés flashent alors durant un court instant. Bien évidemment, le jeu est truffé d'autres pièges qu'il faudra esquiver. Le but étant d'éviter au maximum tout ce qui touche de près ou de loin à la couleur verte. Cette dernière recouvrant petit à petit l'effigie de votre personnage, placée en haut à droite de l'écran. Une fois complètement verte, vous serez transformé en crapaud et ne pourrez plus échapper au Magicien. Autre difficulté, de temps à autre un monstre viendra entraver la progression du joueur en essayant de le toucher avec son boomerang (toujours de couleur verte). S'il y parvient, le jeu change alors et vous vous retrouvez devant ce monstre dans un combat sans pitié. Rassurez-vous, tout n'est pas noir dans cette bibliothèque, vous aurez aussi l'occasion de ramasser certaines potions vous autorisant certaines actions et vous facilitant ainsi la tâche.

Pour la réalisation, rien à dire ! Ce jeu bénéficie de superbes graphismes et surtout d'une très bonne ambiance sonore. A voir !



LORICIEL
Amiga / PC / ST
Septembre



LES PREVIEWS

SUPERSKWEK

Plus qu'une simple suite, Superskweek se veut un logiciel à part entière. Il faut avouer que cette nouvelle version compte bon nombre d'options supplémentaires. Par exemple, tout au long des 250 tableaux dont certains se composent de deux niveaux, le jeu peut désormais se jouer à deux. A noter que deux possibilités sont offertes, les deux joueurs pouvant faire équipe de façon à progresser plus vite et plus efficacement dans le jeu, ou bien alors jouer l'un contre l'autre, tous les coups étant permis. Autre nouveauté, désormais les bonus récoltés pourront s'échanger à l'intérieur d'une boutique contre des armes supplémentaires ou des points de vie. De plus, une sauvegarde est maintenant prévue permettant d'arrêter une partie en cours et de la reprendre ultérieurement. Enfin, l'édition de tableaux intégré permet aux joueurs de créer leurs propres tableaux. D'une réalisation très proche de Skweek, le logiciel offre des sons digitalisés, de nouveaux graphismes (toujours dans le même style) et de nombreuses astuces. En conclusion, mieux que le premier!

LOGICIEL
Amiga / PC / ST
Fin septembre



SPECIAL



La société United Video, pour les jeux d'arcade, pour son label Tomahawk, pour le reste de la production ludique, a décidé d'attirer la rentree 89 avec de nouvelles initiatives. Pour cela, le secteur de logiciels prévus est conséquent et les moyens il y a seront importants. En effet, l'arrivée de la micro-informatique, et tout ce qui s'y rattache, entraîne forcément les responsables de United. C'est ainsi qu'il se sont récemment dotés d'un gros système (Racal) leur permettant de créer des images de synthèse et d'acquérir une certaine expérience dans ce domaine, expérience que l'on retrouvera très sûre dans les programmes à venir.

PIÈGE

Immersion prévue sous le nom de "Piège", ce logiciel vous propose d'incarner un agent secret se battant dans un monde virtuel. Dans certains d'une organisation tantôt comme le crime et les autres internationales, vous jouez à l'échelle d'un agent, riche en ressources matérielles, aux mains d'une bande de parents. Malheureusement, dès votre arrivée, vous êtes très jaloux. C'est votre moment où le jeu débute. Dans votre cellule, vous observez l'incarcération de votre père, puis vous êtes en votre prison. Là, l'histoire vous entraîne dans nombreuses étapes, vous devrez vous battre et vous en, en serez divers moyens de transport, de bateau, de moto, d'hélicoptère et l'agent secret aura l'occasion d'explorer son monde, le tout dans différentes phases: mission de capture, générique et...

en somme de la découverte, le logiciel semble très bon pour les heures de jeu, une bonne aventure, et de bon arcades.





TOMCAT HAWK
Amiga / PC / ST
Octobre

3615
SM1
LE TÉLÉCHARGEMENT
HAUTES PERFORMANCES

**TÉLÉCHARGEZ
LES LOGICIELS
QUI CRÈVENT
L'ÉCRAN.**

SM1, c'est plus de 2 000 logiciels gratuits et sans limitations pour les fans de graphismes, de musique, de jeux et d'effets spéciaux.

LES PREVIEWS

BABAYAGA

Directement inspiré des contes russes, Babayaga se veut un jeu alliant action et aventure pour les moins de 7 ans. L'histoire débute toujours de la même façon : l'enfant se fait dérober un objet magique qu'il doit impérativement retrouver pour sauver son pays d'un grand péril. Auparavant, vous devrez choisir votre personnage (coleur des cheveux, yeux, vêtements...) et son lieu de naissance (cabane, chaumière, château, palais). En fonction de ce choix, l'objet volé sera différent ainsi que le jeu. En agissant de cette façon, c'est plus de 400 histoires différentes que propose le logiciel.

Une fois sa quête de l'objet commencée, l'enfant rencontrera de nombreux personnages, certains bienveillants comme la tée ou le lutin, d'autres hostiles comme l'ogre, le sorcier ou bien évidemment Babayaga, la méchante sorcière. Après de nombreuses péripéties, l'enfant atteindra enfin la demeure du voleur et l'affrontera dans un terrible combat magique. Même en cas de victoire, celui-ci ne doit pas se croire tiré d'affaire, en effet le voleur n'hésitera pas à le poursuivre pour le provoquer de nouveau en duel. Ce n'est qu'après cette seconde victoire que notre héros pourra enfin rentrer dans son pays où il sera accueilli triomphalement.

Côté technique, Babayaga bénéficie de jolis graphismes et son sujet devrait plaire aux plus jeunes.



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Octobre



COMMODORE AMIGA

A500 + EXT 512K

3890 F TTC

A500 + EXT 512K + HORLOGE

4390 F TTC

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES AMIGA
PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCHETTE D'IMPUB
+ JOYSTICK

ATARI ST

520 STE + EXT 512K

3490 F TTC

520 STE + EXT 2MO

4990 F TTC

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES ATARI
PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCHETTE
D'IMPUB + JOYSTICK



CONSOLE DE JEUX PORTABLE COULEUR

LA CONSOLE + 1 CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR
+ COMLYNX
1490 TTC

OFFRE SPECIALE
CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR
+ GATES OF ZEDOCAN + HOUSSE DE TRANSPORT LYNX
1690 F TTC



OPERATION MICRO-VIDEO ESAT SOFTWARE

-10 % SUR L'ACHAT D'UN LOGICIEL
ESAT SOFTWARE

Compte cheque, Discopie, Housse M.S

CE MOIS CI -10 % SUR LES JEUX SELECTIONNES

ATARI
F29

AMIGA
F29

OPERATION STEALTH

ITALY 90

SIM CITY

MAUPITY ISLAND

ITALY 90

MIDWINTER

SKIDZ

NUCLEAR WAR

FIRE BRIMSTONE

ET TOUJOURS LES
DISQUETTES A DES PRIX
MICRO VIDEO

VALABLE JUSQU'AU 30
JUILLET 90

Promotions dans la limite
des stocks disponibles,
Disponibilité pouvant varier
suivant les magasins
renseignez-vous

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la permanence d'une équipe

PARIS

8, rue de Valenciennes 75010 Paris

☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +

ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 19h

Métro : Gare de l'Est / Gare du Nord

BORDEAUX

3, cours

Alexis et Larzac

33000 Bordeaux

☎ 44.47.70

TOURS

81, rue Michelot

37000 Tours

☎ 47.95.76.50

NOUVEAU ! DAX

35, rue des

Vieux Hâges

40100 Dax

☎ 58.74.18.63

NANCY

35, rue des

4 égères

54000 Nancy

☎ 83.37.06.47

PERPIGNAN

35, avenue de

Grande Bretagne

66000 Perpignan

☎ 68.34.26.40

LYON

1132 cours

Aristide Briand

69000 Colmar

☎ 72.27.14.74

BELGIQUE

BRUXELLES

1, rue Doss

1050 Brussels

☎ 02 / 648.9074

DINANT

21 place

commerciale

5100 ANNEUX

☎ 082 / 811421

NO EXIT

En développement depuis le début 89, ce logiciel ne sortira finalement que fin 90. Il faut dire qu'il aura été relancé plusieurs fois avant que le résultat ne convienne aux programmeurs. Se jouant seul ou à deux à la manière de *Barbarian* de chez Palace Software, *No Exit* comporte deux niveaux de difficulté croissante correspondant aux douze signes du zodiaque, le plus facile étant le Bélier et le plus difficile le Poisson. Bien sûr, il est possible de récolter des bonus (ou malus) modifiant pour un temps les caractéristiques de votre personnage. C'est ainsi que ce dernier peut devenir agressif, mou ou alors complètement fou. Pour coeser un peu le jeu, les auteurs de *No Exit* ont doté l'adversaire d'une certaine intelligence, ses réactions se modifiant en fonction du type de vos attaques.

Sur le plan de la réalisation, *No Exit* est superbe avec des décors en 256 couleurs (sur PC) et une animation des personnages très soignée et très réaliste. Sachez que pour y parvenir, un logiciel a été spécialement développé en interne. Ce dernier découpe le personnage en douze parties, autorisant ainsi de multiples combinaisons. On devrait normalement retrouver cette technique dans tous les prochains jeux de la société.



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Fin septembre



TRES BIENTOT...

entre le jeu
UBI SOFT

271, rue de la Vallée
MONTREUIL-SOUS-BOIS

OFFRE SPÉCIALE !

Recevez une démo*
BACK TO THE FUTURE II
chez vous ! Comment ?
Il suffit de renvoyer ce cou-
pon ainsi que votre adresse
complète chez UBI SOFT.
(Choix format : Amiga ou
Atari ST).

* Offre limitée en fonction
des disponibilités

BACK TO THE FUTURE II PART II



Le jeu est sur
Amiga, Atari ST,
FM Towns



© 1991 UBI SOFT. Tous droits réservés.

IMAGE WORKS, Inc. 1000, 1010, 1020, 1030, 1040, 1050, 1060, 1070, 1080, 1090, 1100, 1110, 1120, 1130, 1140, 1150, 1160, 1170, 1180, 1190, 1200, 1210, 1220, 1230, 1240, 1250, 1260, 1270, 1280, 1290, 1300, 1310, 1320, 1330, 1340, 1350, 1360, 1370, 1380, 1390, 1400, 1410, 1420, 1430, 1440, 1450, 1460, 1470, 1480, 1490, 1500, 1510, 1520, 1530, 1540, 1550, 1560, 1570, 1580, 1590, 1600, 1610, 1620, 1630, 1640, 1650, 1660, 1670, 1680, 1690, 1700, 1710, 1720, 1730, 1740, 1750, 1760, 1770, 1780, 1790, 1800, 1810, 1820, 1830, 1840, 1850, 1860, 1870, 1880, 1890, 1900, 1910, 1920, 1930, 1940, 1950, 1960, 1970, 1980, 1990, 2000, 2010, 2020, 2030, 2040, 2050, 2060, 2070, 2080, 2090, 2100, 2110, 2120, 2130, 2140, 2150, 2160, 2170, 2180, 2190, 2200, 2210, 2220, 2230, 2240, 2250, 2260, 2270, 2280, 2290, 2300, 2310, 2320, 2330, 2340, 2350, 2360, 2370, 2380, 2390, 2400, 2410, 2420, 2430, 2440, 2450, 2460, 2470, 2480, 2490, 2500, 2510, 2520, 2530, 2540, 2550, 2560, 2570, 2580, 2590, 2600, 2610, 2620, 2630, 2640, 2650, 2660, 2670, 2680, 2690, 2700, 2710, 2720, 2730, 2740, 2750, 2760, 2770, 2780, 2790, 2800, 2810, 2820, 2830, 2840, 2850, 2860, 2870, 2880, 2890, 2900, 2910, 2920, 2930, 2940, 2950, 2960, 2970, 2980, 2990, 3000, 3010, 3020, 3030, 3040, 3050, 3060, 3070, 3080, 3090, 3100, 3110, 3120, 3130, 3140, 3150, 3160, 3170, 3180, 3190, 3200, 3210, 3220, 3230, 3240, 3250, 3260, 3270, 3280, 3290, 3300, 3310, 3320, 3330, 3340, 3350, 3360, 3370, 3380, 3390, 3400, 3410, 3420, 3430, 3440, 3450, 3460, 3470, 3480, 3490, 3500, 3510, 3520, 3530, 3540, 3550, 3560, 3570, 3580, 3590, 3600, 3610, 3620, 3630, 3640, 3650, 3660, 3670, 3680, 3690, 3700, 3710, 3720, 3730, 3740, 3750, 3760, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3840, 3850, 3860, 3870, 3880, 3890, 3900, 3910, 3920, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4000, 4010, 4020, 4030, 4040, 4050, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

Amiga

Atari ST

LES PREVIEWS

GEISHA

Avant de nous en aller les soirs "Geisha" avec Emmanuel et Tomahawk, parlons avec eux de la situation à Tokyo et ses environs. Cette fois-ci c'est la situation à Tokyo pendant une année, en fait, l'été 1945, lorsque les Américains ont vaincu les Japonais. C'est une situation de guerre, mais pas de guerre, car les Américains ne sont pas venus pour vaincre les Japonais, mais pour les aider à vaincre les Japonais. C'est une situation de guerre, mais pas de guerre, car les Américains ne sont pas venus pour vaincre les Japonais, mais pour les aider à vaincre les Japonais. C'est une situation de guerre, mais pas de guerre, car les Américains ne sont pas venus pour vaincre les Japonais, mais pour les aider à vaincre les Japonais.



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Novembre



ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M^o Pte Champerret Bus PC,92 T4: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

ATARI ST

520 STE +
Moniteur Couleur + Joy
+ Mouse ou Tennis Cup
5490 Frs

1040 STE +
Moniteur Couleur +
Mouse + Tennis Cup + Joy
6490 Frs

MEGA ST1 +
Moniteur SM 124 Mono +
50 Disquettes vierges
5990 Frs

Lecteur ST/AMIGA
externe 720K DF
720 Frs

ATARI XE

320 XE (Pacard) 390
Lect K7 32/32 390
Console XE game 490
Ext. Clever + K7 32 390
Imprimante AD22 490

ATARI LYNX

câble de liaison (+4 Joux)
CALIFORNIA GAMES
Adaptateur Boîtier
1490 F

ELECTROOP NO
BLUE LIGHTNING NO
DATE OF ZENDECON NO
CRIPS CHALLENGE NO
GAUNTLET NO

NOUVEAUTES
47 66 11 77

SOFT ST

15% News
30%
sur 200 titres
Nouveautés
Tous les jours

GAMEBOY

+ BATMAN

890 F

40 titres
disponibles
1 Jeu 270F
500F les 2

ATARI
PORTFOLIO
+ Interface
Parallèle
2290 F

MUSIQUE ST

RED 32 30 2490
RED 12 490
CREATOR 5990
NOTATOR 5990
FM MELODY 790
CYLARE 4190
SPITRO 34 3190
TRACK 34 370
FRO DOORS 3120
ST REPLAY PRO 3290
MIDEMIX 65

DEMONSTRATION SUR 24

Imprimantes

STAR LC 10
1890 F
STAR LC 24/10
2990 F

---SEGA---

MEGADRIVE

CONSOLE
MEGADRIVE
+ 2ème Manette
+ OSAMATRIKU
1790 F

ADAPTATEUR SEGA
8 BIT DISPONIBLE

NOUVEAUTES

OF BOY, WIP RUSH
ASSAULT SURT
THUNDER FORCE II
BASE BALL
SUPER SHINOBI, GOLF
MONACO GRAND PRIX
FINAL BLOW
MAJOR COP RYU
WORLD CUP SOCCER
GOLDEN AXE
KEN LAST BATTLE

390 F pièce

SOFT AMIGA

INCROYABLE!!!
2 Softs achetés
1 Gratuit

SNK NEO GEO

CONSOLE 3990
BASE BALL 1990
NAH 75 1990
MAGNAN LORD 1990
GOLF 2290

LOCATION

VENTE REPRISE
NOUVEAUTES
47 66 11 77

NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC

+ Dragon Spirit + Moniteur Path
1490 F

CD NEC à 490 F pièce
DEATH BRINGER
MILITARY COMMANDO
SHANGHAI
SUPER Darius

Joux NEC à 390 F pièce
Baronko, Formelles Soccer, Splatler
Hous, Blue Hawk, Image Fight,
Betsman, Be Ball

Tous les jeux NEC
disponibles à des prix fous

SUPERGRAFX
+ BATTLE ACE
2490 Frs

GRAND ZORT 390 F
Ghosts & Ghost, The Strider NC

COMMODORE AMIGA

Codem + ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un
AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat
d'un AMIGA Couleur

AMIGA 500 AMIGA 500

Monit 1084 S + Codem
+ Codem
5690 F 3490 F

50 Disquettes 390 Disquettes
KONICA KONICA
250 F 480 F

50 Disquettes 500 Disquettes
KONICA KONICA
La boîte 420 F/100
90 F

OF 95% VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

C.P. _____ VILLE _____

CHEQUE _____ MANDAT _____ CARTE BLEUE _____

N° _____ DATE EXP. _____

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

Je vous prie de commander de l'offre suivante:

Désignation Qte Px Unit. Prix Tot.

Port Disquette 50F les 50, 50 F les 100, 100 F les 200

Port Accessoirs 50 F Port Matériel 100 F

Signature Paréte et minceur TOTAL _____ F 110

LES PREVIEWS

EMPIRE GALACTIQUE

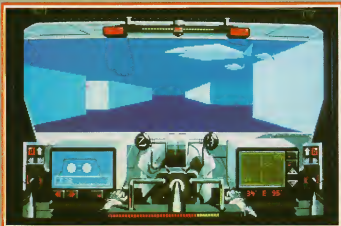
Adapté du jeu de simulation du même nom et par son auteur, une première dans le monde de la micro-informatique ludique, Empire Galactique arrive sur nos écrans. Pour ce qui devait être normalement le premier épisode d'une longue série, c'est un scénario totalement original que François Nodet nous propose.

Sur la planète Ether, une guerre civile a éclaté. En effet, diverses factions contestent l'hégémonie du gouverneur qui règne à la manière d'un véritable tyran. Son but est d'installer Ether au reste de la galaxie impériale. Pour tirer cette affaire au clair, vous (enquêteur impérial) êtes envoyé en mission sous la couverture de correspondant de guerre. Votre but sera de recueillir le maximum d'indices et d'informations tout en portant secours, dans la limite de vos moyens, aux troupes restées fidèles à l'Empire. Après le briefing précédant votre départ, où vous aurez choisi votre équipement de base, vous partirez à l'aide d'une navette en direction de Tigh Ether, mégacité flottant à environ mille milles du sol. Lors de votre mission, vous serez amené à traverser de nombreuses régions, à explorer de nombreuses cités et à affronter divers ennemis. Bien sûr, vous rencontrerez de nombreux personnages (militaires, flics, marchands, téknos...) avec lesquels vous aurez la possibilité de discuter et d'échanger des informations. En effet, toute la population est dotée d'intelligence et chacun des personna-

ges agissant entre eux et ce en l'absence même de joueur. Pour réussir, diplomatie, réflexion et stratégie seront nécessaires!

Au niveau de la réalisation, Empire s'annonce réellement superbe, esthétiquement réalisé en 3D isomère pleines. Fait notable, lors des dialogues avec les habitants d'Ether, les visages de ceux-ci seront projetés à l'écran autour ainsi que la visualisation de leurs dièses (gradés de la seduction à l'agressivité supranus). Autre tour de force, l'ordinateur garde en mémoire absolument tous les actes et paroles (ainsi que leurs tons) du joueur. Au cours de sa progression et suivant celle-ci, le mode de déplacement pourra changer allant du véhicule terrestre au véhicule amphibie. En bref, Empire s'annonce comme un hit!

TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Novembre





En résumé, on s'aperçoit que la société Coktel Vision, via Tirmahawk, a l'intention de se montrer bien présente sur le marché ludique dès cette rentrée. D'autre part, et pensant certainement à l'avenir, Coktel étudie de très près la technologie du CD-Rom et du CDI, de tellement près d'ailleurs que le logiciel E.S.S. est en cours d'adaptation sur ces supports, version étant bien sûr pourvue des multiples avantages du CDI (graphismes de bien meilleure qualité, musiques et bruitages de qualité CD). Dans un futur proche, et toujours chez Coktel, ce sont plusieurs logiciels dans divers domaines qui verront le jour sur ce support. Vivement demain!

LES PREVIEWS

SHADOW OF THE BEAST 2

Alors que *Shadow Of The Beast* tarde à sortir sur ST, voici déjà que la suite du plus célèbre des jeux Pygmalion s'annonce sur Amiga! J'avais découvert ce jeu en avril à Londres, et je dois avouer que j'attendais impatiemment les photos afin de pouvoir vous en parler.

Shadow Of The Beast 2, c'est tout d'abord une réaction de la part de Pygmalion quant aux critiques liées à propos de la possibilité de leurrer, et c'est donc un programme particulièrement jouable. C'est aussi un jeu bien plus intéressant que le premier, car cette fois-ci, si l'action est toujours aussi présente, la réflexion est bel et bien un élément important du jeu... au point que l'on pourrait presque dire que *Shadow Of The Beast 2* possède un scénario.

Nous, je n'oserais pas! Un exemple? Alors que vous explorez un réseau de cavernes, vous finissez par ne pas trouver d'issue de sortie, et le seul passage vers la suite du labyrinthe est fermée par une porte! Il faut alors vous laisser capturer par les ennemis, qui vous emprisonnent alors à un autre endroit. Dans la cellule, vous pouvez discuter avec un prisonnier, qui vous donnera la clé permettant d'ouvrir la fameuse porte! Reste maintenant à vous échapper, mais ceci est une autre histoire.

La réflexion est donc un facteur important, puisque le jeu est bourré de leviers et boutons qui actionnent divers mécanismes mais la partie action est toujours présente. Votre personnage possède une masse d'armes qui lui permettent de repousser les hordes de monstres qui l'assaillent, et il y a toujours des bonus et autres supplémentaires à ramasser en cours de jeu.



Côté technique, le jeu peut paraître moins bon lui, puisqu'il n'y a que trois ou quatre scrollings différents, mais d'un autre côté, ces scrollings sont multi-directionnels! De plus, le terrain n'est plus plat comme dans *Shadow Of The Beast*, mais possède un relief plus présent, comme dans *Urciel*! *Urciel / Shadow Of The Beast 2*, ce sera d'ailleurs l'un des gros duels des prochains 4 d'Or, mais il faudra attendre la rentrée pour commencer à se faire une idée de l'éventuel gagnant!





"WHAT THE

PSYGNOSIS
Amiga
Septembre



LES PREVIEWS

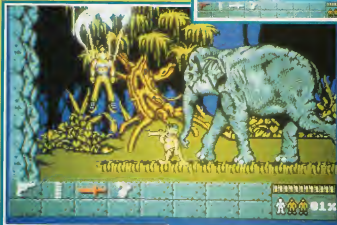
GOLD OF THE AZTECS

US Gold est décidément une compagnie très productive en ce moment, puisqu'après *Knights Of The Crystallion*, *R.O.T.O.X.* et *Dynasty Wars*, elle nous propose un nouveau jeu d'arcade original: *Gold Of The Aztecs*.

Le jeu, qui se déroule dans la jungle Amazonienne, est un mélange d'arcade et d'aventure, un peu dans le genre de *Barbarian* de Psygnosis, auquel il ressemble d'ailleurs un peu. Vous devez explorer 8 niveaux dont les décors sont toujours différents, et y combattre de nombreux ennemis, humanoïdes ou monstres. Vous êtes fort heureusement armé d'une épée et d'un laser, mais il faudra parfois réfléchir avant d'utiliser une arme. Le jeu comporte également de nombreux pièges, qui demandent au joueur une concentration maximale s'il ne veut pas finir ses jours sur un rocher sacrifié pour un dieu Aztèque. Ah oui? Le but du jeu semble être de trouver l'or des Aztèques, ce qui peut paraître étrange dans la jungle amazonienne, où, qui plus est, on trouve des éléphants! Enfin, on ne peut pas à la fois faire un bon jeu et rester logique!



US GOLD
Amiga / PC / ST
Fin août



ATTENTION AU MAITRE NINJA

Disponible sur Amiga, Atari, S.T et P.C



RESTAURÉ PAR UET ROFT
3-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL
40.57.65.52

IL REVIENT POUR SE Venger !

MEANSTREET

Les jeux d'aventure policier, se déroulent dans un monde réaliste fort tout de suite référence au merveilleux film de Ridley Scott, Blade runner et c'est encore une fois le cas avec Meanstreet. Vous êtes Tex Murphy, un pervers vivant à San Francisco, engagé par une jeune femme pour enquêter sur le suicide de son père. Celui-ci, éminent professeur de psychologie semble en fait avoir été assassiné, même si la police opte pour la thèse du suicide. En fait, très rapidement, votre équipe vous montrera que de nombreux savants sont morts étrangement depuis quelque temps. Coïncidence ou meurtres, vous allez devoir aller dans plusieurs villes, visiter appartements et entreprises, questionner plus de 25 personnes différentes pour découvrir la vérité. Au cours des interrogatoires, vous avez la possibilité d'acheter des renseignements à votre interlocuteur, à moins que vous ne soyez obligé de le frapper s'il ne veut décidément pas répondre. De votre voiture, vous pouvez pénétrer par télécommande votre secrétère ou une "maître", qui vous donneront divers renseignements. Lorsque vous êtes dans une pièce, vous déplacez votre personnage et par un système de menus, vous pouvez fouiller la pièce, utiliser ou prendre divers objets. Pour aller d'un endroit à un autre, vous avez votre "speeder" (une voiture volante), ce qui donne lieu à une mini-simulation. Par moment, dans certains quartier louches, vous serez attaqués par des voyous, le jeu d'aventure passant alors la main alors à une sorte d'arcade, un peu comme dans Rolling Thunder. Le

système de jeu, fait de menus en arborescences, évite le plus possible d'avoir à utiliser le clavier car vous n'aurez à taper que les noms de personnes et de certains objets.

La version PC étant déjà terminée, c'est la seule que nous ayons pu voir pour le moment. Les éléments les plus impressionnants restent les graphismes en VGA couleur (256 couleurs), étant pour la plupart des digitalisations très réussies (avec des animations par moment). Couplés avec des sons digitalisés (musiques, dialogues et bruitages divers), le tout donne une ambiance très réussie au jeu. En plus, en faisant un petit branchement électronique, les possesseurs d'un PC pourront brancher le son sur leur chaîne hi-fi et obtenir la stéréo. Il y a de quoi rêver, n'est-ce pas?





US GOLD
Amiga / PC / ST
September

SPECIAL



C'est la première fois que nous réservons autant de place à une compagnie allemande. Il est vrai que c'est aussi la première fois que nos voisins germaniques viennent nous présenter leurs produits à venir cette année! Après des succès tels que Denaris, Grand Monster Slam, Spherical, Conqueror, X-Out et plus récemment l'excellent Turrican, East Vs West et Legend Of Faerghail, Rainbow Arts, de ses locaux de Düsseldorf, prépare l'avenir...



RA

Ra est un jeu de réflexion qui rappelle Plotung par ses graphismes et son genre, Shanghai et le Taquin par le jeu! Le jeu se déroule en Égypte, alors que vous avez terriblement ennuyé Ra, le dieu suprême, en ne lui offrant pas assez de sacrifices. Le dieu s'est retourné contre vous, et après vous avoir transformé en scarabée, il vous plonge dans une multitude de labyrinthes géométriques dont lui seul connaît le secret! Maintenant, vous allez devoir réfléchir et jouer stratégiquement pour vous en tirer.



C'est jeu, c'est aussi compliqué. Vous dirigez votre souche sur l'ensemble des pierres marquées d'un symbole. Si vous êtes en mode "arcade", vous devez faire attention à ne pas tomber dans un trou, tandis qu'en mode "stratégie", ça ne peut pas vous arriver. Pour ouvrir la porte permettant de sortir de chaque niveau, il faut auparavant détruire toutes les pierres en question. Ceci se fait, un peu comme dans Shanghai, en déplaçant une pierre portant le même symbole que celle sur laquelle vous vous trouvez, et à condition que les deux pierres soient sur la même ligne ou colonne, vous les faites disparaître. On arrive rapidement à être comé, mais fort heureusement, certaines des pierres peuvent être déposées en même temps que vous, ce qui permet de les aligner avec leurs semblables.

Il faut ajouter à cela un ensemble de pierres ayant des fonctions variées, comme la glace sur laquelle on glisse, les flèches qui poussent les autres pierres des qu'elles le peuvent, et j'oublie sûrement de ces petites surprises qui provoquent de constants rebondissement.

Ra est un jeu complexe, original, et qui est particulièrement puissant. Facile durant les premiers niveaux, il se complique ensuite peu à peu, plus devient vraiment très difficile à partir du 50ème tableau... et il y a en tout de même 150. En plus, une option permet de construire soi-même de nouvelles tables, de manière assez amusante.

C'est réalisation, Ra n'a rien d'exceptionnel, mais tel n'est pas sa prétention. De beaux graphismes digitalisés de gravures égyptiennes servent de décor à ce jeu, qu'une musique des plus présentes rend encore plus difficile à stopper. Un jeu qui deviendrait rapidement indispensable aux fans des jeux comme Shanghai, Texas, Klax ou Flotting.



RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Septembre



APPRE



Voilà le type même de jeux contre beaucoup de personnes les aimez, puisque c'est un genre de Mario Bros. Dans *Apprentice*, vous incarnez un jeune magicien de 600 ans, pas assez expérimenté pour incorporer le Guide des Magiciens. Du coup, votre puissance magique vous conduit dans un monde étrange, afin que vous gagniez de l'expérience. Dans ce monde, vous allez devoir affronter des monstres terrifiants et utiliser plus souvent votre intelligence que vos réflexes. Votre seul moyen de défense au début du jeu est d'utiliser les nombreuses caisses que l'on trouve au fil des tableaux, afin d'écraser les monstres. Faites attention, car les caisses peuvent également être poisons, trappes, lancées mais surtout explosives, afin de franchir des obstacles massivement surmontables.

Certains monstres, une fois écrasés, libèrent une pièce. Faites des économies, car arrivé à la première boutique, vous pourrez vous acheter du matériel pour être un peu plus puissant. Aussi, vous découvrirez rapidement l'utilité d'avoir des ballons. En effet, tout ce que vous attachez à un ballon s'envole, aussi bien vous que les caisses, et même les ennemis. En s'envolant, vous découvrirer peut-être que le monde n'est pas si petit qu'il ne le semble, et pourquoi pas un de ses passages secrets vers des niveaux bonus? Eh oui, comme tout bon jeu de tableaux qui se respecte, *Apprentice* possède un bon nombre de secrets, cela peut être des passages vers des niveaux élevés ou vers des niveaux secrets.

A cela, il faut ajouter le fait que les monstres sont intelligents, puisqu'il jouent même lorsque vous n'êtes pas à l'écran. Aussi, une caisse lancée en un endroit peut très bien ne plus y être lorsque vous revenez. Elle aura peut-être été déplacée par un monstre!

Les niveaux sont au nombre de 7, comprenant chacun un nombre important de tableaux. Chaque niveau correspond à un graphique différent pour un jeu différent: les, air, eau, paradis, enfer, etc. Des graphismes très soignés, une musique gaillarde, et une possibilité parfaite (et d'*Apprentice* un des jeux de tableaux qui nous réjouissent le plus.



ENTICE



RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Septembre



MUDSPORTS

Quelque part dans l'univers, au-delà du temps, de l'espace et des limites de notre compréhension (NULR - ou qui ne va pas très loin pour certains, item Didier?), se trouve le monde de GhoID. Là, tous les matins, le soleil se lève dans une direction aléatoire, suivant plus ou moins le rythme des semaines de six jours. Ce monde est habité de créatures aussi nombreuses qu'étranges, et utilisant le plus souvent la magie. Ce monde, dévasté par de terribles guerres, connaît depuis les années de paix, et connaît un renouveau culturel. Dans le sud du pays, on pratique un sport nommé le Grand Monster Slam, alors que dans le nord, on pratique plutôt le Mudsports.

Vous l'avez compris, ce jeu n'est autre que le nouveau programme des auteurs de Grand Monster Slam. C'est toujours aussi délectant, aussi bien au niveau du scénario que des graphismes, mais bien plus intéressant car entouré



d'opéras, nombreuses et pittoresques. Mais attention plutôt au jeu.

Le Mudpops est un sport d'équipe violent dans lequel des irrésistibles vivants sont utilisés en tant que ballons, et où la ligne à franchir pour marquer un but est en fait un fossé rempli d'eau et caché par d'innombrables créatures attendant leur repas!

Les règles : il n'y en a pas! Mais le public est là pour voir des buts, des courses, des passes, des sautons, des bagarres et tout ce qui se fait en corps viciés! Chaque équipe est constituée de protagonistes pouvant appartenir à 16 races différentes, qui devront souvent se battre pour survivre. Si jamais l'équipe gagne la Chalk Cup, ils sont alors libérés! Mais vous n'en n'êtes pas là, parce qu'il vous faudra affronter et vaincre les 15 équipes adverses des principales villes du nord.

Avant de jouer, vous devez déjà vous constituer une équipe, et la conduire en ville, en allant voir les différents commerçants comme les banquiers, les professeurs, les boulangers, les joueurs, les guérisseurs et j'en passe. C'est la partie gestion de l'équipe, avec des conversations aux nombreuses langues louloques et différentes de ville en ville!

Il n'y a qu'un seul qualificatif pour Mudpops : éclectique!



RAINBOW ARTS

Amiga / PC / ST

Octobre

WARGATE

Inutile d'en raconter des pages sur ce jeu, non pas qu'il ne soit pas bien, au contraire, mais disons que c'est un shoot'em'up, réalisé par l'auteur de Demaris et X-Out! Voilà qui devrait suffire à vous faire comprendre que côté réalisation, en tout cas sur Amiga, version avec laquelle nous avons pu jouer, il n'y a rien à redire! Qu'est-ce que l'on trouve dans Wargate? 40 créateurs à l'écran, 6 niveaux gigantesques comportant chacun des ennemis et des décors différents, un scrolling horizontal et vertical très fluide (50 images/seconde, ça se remarque!), des douzaines d'armes spéciales (des satellites qui tirent dans toutes les directions aux lars qui changent de forme durant leur avancée!), de gros monstres un peu partout et des méga-gros monstres en fin de tableaux, une musique et des effets sonores superbes et c'est suffisant pour être l'un des meilleurs shoot'em'up de l'année.

Côté graphisme, il est particulièrement réussi, surtout le niveau se déroulant à moitié sous l'eau (heuu, on dirait R-Type 2), et comportant des graphismes rappelant l'album Alien de Giger.

Malgré tout cela, ce qui impressionne le plus dans Wargate, c'est la jouabilité. Le jeu n'est pas trop compliqué, et surtout, il est très original quant aux monstres et aux ennemis que l'on attaque. Certains se balancent au plafond vous obligeant à les éviter tant bien que mal... d'autres ralentissent d'autant plus qu'on leur tire dessus, et

doivent donc être immobilisés au bon moment pour ne pas bloquer le passage! Et un peu d'originalité dans le domaine du shoot'em'up, ça ne fait jamais de mal, alors, Wargate serait-il un vainqueur potentiel des prochains 4 d'Or? Réponse en novembre! (NDC: inutile d'en raconter des pages, n'est-ce-pas?..)

RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Novembre





LES PREVIEWS

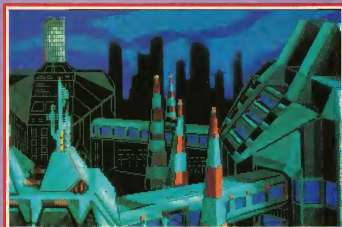
Center Base

Le développement n'est pas encore très avancé, mais il l'est suffisamment pour annoncer un soft prometteur. C'est un jeu de commerce et de stratégie se déroulant dans le futur. Vous contrôlez un quartier d'une ville gigantesque, en étant responsable de la santé et de la prospérité de vos administrés. Les ordinateurs, robots et quelques trouvailles cyberpunkes régissent la vie des citoyens, et vous avez un total contrôle sur leur utilisation. En tant que gestionnaire de ce quartier, vous allez devoir l'amener à prospérer, mais vous devrez toujours vous souvenir que vos adversaires, qui contrôlent d'autres quartiers, feront tout pour que votre communauté disparaisse.

Devenez une sorte de Big Brother, en fournissant au peuple tout ce qu'il demande tout en les contrôlant, et en vous enrichissant! Si vous vous débrouillez bien, vous verrez rapidement votre quartier s'agrandir avec la construction de nouveaux immeubles. Vous pouvez acheter, vendre, louer des appartements, mais aussi espionner chez vos adversaires, et même accomplir des actions de sabotage. Et si jamais vous arrivez sans problème à fournir de la nourriture et de l'eau à votre quartier, vous pouvez toujours vous défendre un peu en allant dans le quartier des bours...

Mélangant des écrans graphiques habituels à de la 3D "fil-de-fer", Centerbase est une sorte de Sim City du futur, auquel en à quatre joueurs peuvent participer! Le jeu comprend également un système de combat de robots et bon d'autres surprises, que nous vous dévoilerons certainement dès que le projet sera un peu plus avancé.

RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Fin 90



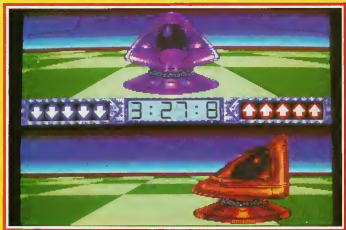


MASTERBLAZER

Il y a maintenant un an, Douglas Glenn de Lucasfilm Games nous annonçait la préparation des anciens titres Lucasfilm sur Amiga et ST. Ces adaptations sont en fait réalisées par Rainbow Arts, et sortiront d'ailleurs sous ce label, et Masterblazer n'est autre que la version 16-bits du très célèbre Ballblazer. Tout ceux qui avaient un Amig 800 ou un Commodore 64 (NDC: Miami) dans les années 80 n'ont pas pu oublier cet excellent jeu futuriste. Mais attention, ce n'est pas une simple adaptation de Ballblazer, c'est un jeu amélioré et tiré plus parti des nouvelles machines. Jusqu'à 8 joueurs peuvent s'inscrire au tournoi de Masterblazer, basé sur l'affrontement de deux équipes au jeu Ballblazer, qui est une sorte de football joué sur des motos/hovercrafts. Les nouvelles options comme le tournoi et l'entraînement viennent améliorer le jeu, mais ce n'est rien comparé à la partie course et à toutes les nouveautés que l'on trouve dans Masterblazer.

COM réalisation, le jeu mêle une 3D très rapide à des graphismes basés en couleur, comprend une intro incroyable, et est composé de deux jeux différents. Plus de détails dans les mois à venir.

RAINBOW ARTS
Amiga / ST
Octobre

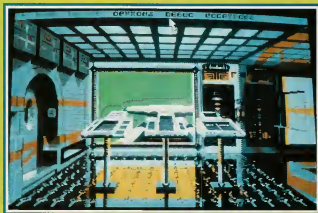


DUSTER

Déjà présenté brièvement dans le numéro 31 de Génération 4, Duster décide de nous pousser de nouveau sur son sort, surtout que nous avons pu voir une nouvelle version de ce logiciel bien plus avancée. Se déroulant sur une colonie agricole répandue au nord de l'étoile en l'an 3800, ce jeu vous propose en fait d'incarner un chasseur de primes du futur. En effet, assez proche du soleil, les fermes de viles peuplent cette planète et subissent d'incessantes attaques biologiques venant des nouvelles races à se regrouper pour survivre. Ce qui veut dire pillages des plantations et attaques des hommes.

Malgré les deux pièces du dépôt, votre chambre et le hangar de votre vaisseau, Duster est certainement idéal en 3D. Pour la réalisation, aucune crainte à avoir, puisque c'est l'équipe de Caesar Command et Battle Command qui s'en charge. Mais en plus de cela, le logiciel comporte une grande partie aventure. En effet, le joueur devra chasser chaque proie et faire preuve de ses aptitudes. Malheureusement, meilleur sera caché, moins il sera. De plus, beaucoup de personnages feront appel à lui, ou bien seront plus endurés à lui confier un contrat. Pour organiser tout cela, le joueur dispose de nombreuses options, agenda, enregistreur de messages. En bref, Duster s'annonce superbe et passionnant !

IMAGEWORKS
Amiga / PC / ST
Décembre



FLIGHT OF THE INTRUDER™



Spectrum HoloByte®



DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT

9-10, rue de Caligny
92000 Nanterre Cedex

BIEN ÊTRE
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ET

FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.

En 1972, l'Armée de l'Air des États-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBACKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord-Vietnamienne en coupant leur axe de communication via les troupes au front.

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

Soul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

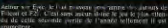
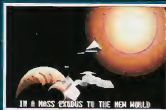
Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'opération et des États-Majeurs.

DISTRIBUÉ DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

LES PREVIEWS

EPIC



Je vous rappelle brièvement l'histoire : venant sur votre planète (il y a alors dans un instant d'attente les six milliards d'habitants) pour le salut de votre système solaire (à l'instar de la catastrophe d'Alcatraz) et tout d'abord, à cause de la menace d'extinction totale et irrémédiable de la planète, informée (tout cela, la population sera accueillie à bras armés) d'une forte dose de violence à venir se déverser sur le leadership. Malheureusement, sur la scène se trouve une « zone interdite » (le 119, le 105, le 100, le 102, le 103, le 104, le 105, le 106, le 107, le 108, le 109, le 110, le 111, le 112, le 113, le 114, le 115, le 116, le 117, le 118, le 119, le 120, le 121, le 122, le 123, le 124, le 125, le 126, le 127, le 128, le 129, le 130, le 131, le 132, le 133, le 134, le 135, le 136, le 137, le 138, le 139, le 140, le 141, le 142, le 143, le 144, le 145, le 146, le 147, le 148, le 149, le 150, le 151, le 152, le 153, le 154, le 155, le 156, le 157, le 158, le 159, le 160, le 161, le 162, le 163, le 164, le 165, le 166, le 167, le 168, le 169, le 170, le 171, le 172, le 173, le 174, le 175, le 176, le 177, le 178, le 179, le 180, le 181, le 182, le 183, le 184, le 185, le 186, le 187, le 188, le 189, le 190, le 191, le 192, le 193, le 194, le 195, le 196, le 197, le 198, le 199, le 200, le 201, le 202, le 203, le 204, le 205, le 206, le 207, le 208, le 209, le 210, le 211, le 212, le 213, le 214, le 215, le 216, le 217, le 218, le 219, le 220, le 221, le 222, le 223, le 224, le 225, le 226, le 227, le 228, le 229, le 230, le 231, le 232, le 233, le 234, le 235, le 236, le 237, le 238, le 239, le 240, le 241, le 242, le 243, le 244, le 245, le 246, le 247, le 248, le 249, le 250, le 251, le 252, le 253, le 254, le 255, le 256, le 257, le 258, le 259, le 260, le 261, le 262, le 263, le 264, le 265, le 266, le 267, le 268, le 269, le 270, le 271, le 272, le 273, le 274, le 275, le 276, le 277, le 278, le 279, le 280, le 281, le 282, le 283, le 284, le 285, le 286, le 287, le 288, le 289, le 290, le 291, le 292, le 293, le 294, le 295, le 296, le 297, le 298, le 299, le 300, le 301, le 302, le 303, le 304, le 305, le 306, le 307, le 308, le 309, le 310, le 311, le 312, le 313, le 314, le 315, le 316, le 317, le 318, le 319, le 320, le 321, le 322, le 323, le 324, le 325, le 326, le 327, le 328, le 329, le 330, le 331, le 332, le 333, le 334, le 335, le 336, le 337, le 338, le 339, le 340, le 341, le 342, le 343, le 344, le 345, le 346, le 347, le 348, le 349, le 350, le 351, le 352, le 353, le 354, le 355, le 356, le 357, le 358, le 359, le 360, le 361, le 362, le 363, le 364, le 365, le 366, le 367, le 368, le 369, le 370, le 371, le 372, le 373, le 374, le 375, le 376, le 377, le 378, le 379, le 380, le 381, le 382, le 383, le 384, le 385, le 386, le 387, le 388, le 389, le 390, le 391, le 392, le 393, le 394, le 395, le 396, le 397, le 398, le 399, le 400, le 401, le 402, le 403, le 404, le 405, le 406, le 407, le 408, le 409, le 410, le 411, le 412, le 413, le 414, le 415, le 416, le 417, le 418, le 419, le 420, le 421, le 422, le 423, le 424, le 425, le 426, le 427, le 428, le 429, le 430, le 431, le 432, le 433, le 434, le 435, le 436, le 437, le 438, le 439, le 440, le 441, le 442, le 443, le 444, le 445, le 446, le 447, le 448, le 449, le 450, le 451, le 452, le 453, le 454, le 455, le 456, le 457, le 458, le 459, le 460, le 461, le 462, le 463, le 464, le 465, le 466, le 467, le 468, le 469, le 470, le 471, le 472, le 473, le 474, le 475, le 476, le 477, le 478, le 479, le 480, le 481, le 482, le 483, le 484, le 485, le 486, le 487, le 488, le 489, le 490, le 491, le 492, le 493, le 494, le 495, le 496, le 497, le 498, le 499, le 500, le 501, le 502, le 503, le 504, le 505, le 506, le 507, le 508, le 509, le 510, le 511, le 512, le 513, le 514, le 515, le 516, le 517, le 518, le 519, le 520, le 521, le 522, le 523, le 524, le 525, le 526, le 527, le 528, le 529, le 530, le 531, le 532, le 533, le 534, le 535, le 536, le 537, le 538, le 539, le 540, le 541, le 542, le 543, le 544, le 545, le 546, le 547, le 548, le 549, le 550, le 551, le 552, le 553, le 554, le 555, le 556, le 557, le 558, le 559, le 560, le 561, le 562, le 563, le 564, le 565, le 566, le 567, le 568, le 569, le 570, le 571, le 572, le 573, le 574, le 575, le 576, le 577, le 578, le 579, le 580, le 581, le 582, le 583, le 584, le 585, le 586, le 587, le 588, le 589, le 590, le 591, le 592, le 593, le 594, le 595, le 596, le 597, le 598, le 599, le 600, le 601, le 602, le 603, le 604, le 605, le 606, le 607, le 608, le 609, le 610, le 611, le 612, le 613, le 614, le 615, le 616, le 617, le 618, le 619, le 620, le 621, le 622, le 623, le 624, le 625, le 626, le 627, le 628, le 629, le 630, le 631, le 632, le 633, le 634, le 635, le 636, le 637, le 638, le 639, le 640, le 641, le 642, le 643, le 644, le 645, le 646, le 647, le 648, le 649, le 650, le 651, le 652, le 653, le 654, le 655, le 656, le 657, le 658, le 659, le 660, le 661, le 662, le 663, le 664, le 665, le 666, le 667, le 668, le 669, le 670, le 671, le 672, le 673, le 674, le 675, le 676, le 677, le 678, le 679, le 680, le 681, le 682, le 683, le 684, le 685, le 686, le 687, le 688, le 689, le 690, le 691, le 692, le 693, le 694, le 695, le 696, le 697, le 698, le 699, le 700, le 701, le 702, le 703, le 704, le 705, le 706, le 707, le 708, le 709, le 710, le 711, le 712, le 713, le 714, le 715, le 716, le 717, le 718, le 719, le 720, le 721, le 722, le 723, le 724, le 725, le 726, le 727, le 728, le 729, le 730, le 731, le 732, le 733, le 734, le 735, le 736, le 737, le 738, le 739, le 740, le 741, le 742, le 743, le 744, le 745, le 746, le 747, le 748, le 749, le 750, le 751, le 752, le 753, le 754, le 755, le 756, le 757, le 758, le 759, le



OCEAN
Amiga / ST
Septembre



La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

KICK OFF 2

Anco/ST, PC, Amiga, Amstrad

FIRE & FORGET 2

Time/ST, PC, Amiga, Amstrad, Sega

FLOOD

Electrona/Am/ST & Amiga

SECRET DEFENSE / OPÉRATION STEALTH

Delphine/ST, Amiga

FLIMBO'S QUEST

System 3/ST, PC, Amiga, Amstrad

GAUNTLET

Acorn/Lynx

RAILROAD TYCOON

Microprose/PC

SIM CITY

Infogame/ST, PC, Amiga, Amstrad

UNREAL

Ubu/Amiga

THUNDERSTRIKE

Millennium/ST, PC, Amiga

F-19

Microprose/ST, PC, Amiga

SHADOW WARRIORS

Ocean/ST, Amiga, Amstrad

CHESSCHAMPION 2175

Oxford software/ST & Amiga

DRAGON FLIGHT

Thalera/ST, PC, Amiga

BACK TO THE FUTURE II

Microsoft/ST, PC, Amiga, Amstrad

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les révisent, les classent et vous proposent leur 15 meilleurs choix, qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agencement d'utilisation.

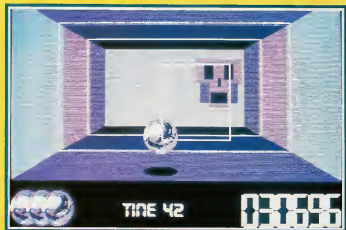
fnac

THE LIGHT CORRIDOR

Plongé dans un sombre tunnel entièrement en 3D, le but du joueur est de récupérer une à une les couleurs de l'arc en ciel afin de faire jaillir la lumière. Pour cela, tous les quatre tableaux (le logiciel en compte 56 divisés en deux séries), le joueur sera confronté à un challenge: en cas de réussite, une des couleurs de l'arc en ciel lui sera restituée. La progression dans le jeu se fait au moyen d'une raquette translucente permettant de renvoyer une petite sphère. Le but étant de la renvoyer le plus loin possible sans que celle-ci ne vous revienne trop rapidement dans la figure. Les rebonds contre les parois du corridor, dont vous ne visualisez pas tout le tracé, étant parfois assez trahies. Il s'agit d'écouter le bruit du rebond de la sphère sur les éléments du décor non visibles pour imaginer le rebond et ainsi anticiper quelque peu vos actions. Le nombre de couleurs à récupérer est de sept: rouge, orange, jaune, vert, bleu, bleu foncé et violet. Bien sûr, des bonus à collecter parsèment le parcours. Sachez que The Light Corridor intègre un éditeur de tableaux et une sauvegarde de la partie en cours.



INFOGRAMES
Amiga / PC / ST
Septembre



FIGHTER BOMBER

ADVANCED MISSION DISC

Présenté par
UBI SOFT
100, rue de Voltaire
13114 MONTREUIL-SUR-LOIRE
Tél. 01 43 55 52 52



Photo d'écran ANIGA



Photo d'écran PG-VGA

ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

Computer Games Vector Graphic 1999
ilights.com

Mission est fier de vous présenter le Fighter Bomber Advanced Disc tout simplement.

Avec à la fois deux jeux, reprend les défis originaux de Fighter Bomber, deux autres missions encore plus passionnantes et plus ardues vous attendent. De nouveaux ennemis vous guettent, l'air n'est plus dangereux.

Des leaders terroristes se sont réunis en secret à bord d'un sous-marin profonds par une défilée de missiles sol-air "SAM" performants. Il faudra vaincre l'ennemi et détruire toute la flotte sous commandement et travailler à un combat. Mission impossible pour qu'il n'y ait pas des vents d'acier et des rafales hors pair.

Les aéroports civils sont contrôlés par des tanks ennemis, des APCs et des troupes. De plus, des renforts ennemis viennent du Nord. Ils seront maîtres de la situation d'ici peu, il reste une petite chance mais il faut agir vite. Vous ne disposez que d'un seul chargement d'armes, souvenez-vous à la hauteur de cette mission.

Caractéristiques :

Des graphismes surprenants, des sous-marins, des torpilles, des jets en stationnement, des mouins à vent, des ponts légers et des lance-missiles sol-air mobiles. Avec ce disque de mission le Fighter Bomber original devient deux fois plus passionnant et engageant.

LES PREVIEWS

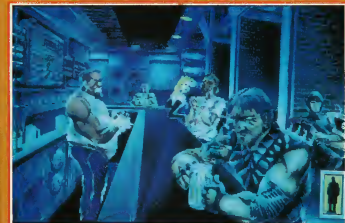
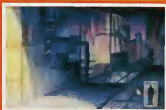
RISE OF THE DRAGON



Voici le second jeu d'aventure présentée par Dynamix. Rise Of The Dragon se déroule dans un monde futuriste, rappelant étrangement celui de Blade Runner. Vous êtes un détective privé, et vous allez être amené à effectuer l'enquête la plus dangereuse de toute votre carrière. Il faut bien sûr interroger de nombreux individus, ramasser des objets et bien les utiliser. Tout ceci se fait grâce à la souris, en cliquant sur des objets pour les ramasser, pour mettre en marche un appareil, pour ouvrir un placard... De somptueux graphismes en VGA et en 256 couleurs viennent agrémente le jeu, et de nombreuses scènes d'arcade viennent en plus donner une note d'action à ce magnifique jeu d'aventure.

DYNAMIX
PC
Septembre





ACTION CONCEPT

Pour les habitants de cette page, piochez tout de suite aux photos! Pour les autres, il n'est pas inutile de lire les quelques lignes suivantes pour découvrir ce qui se cache derrière ce titre.

Action Concept, prévu pour le mois d'octobre est sans aucun doute le projet le plus ambitieux de Titus. Basé sur un programme principal, vendu avec une précieuse disquette de scénarios, le logiciel verra de multiples extensions dans les mois suivants, ces dernières ne résumant que le programme source. Double avantage, proposer au joueur toute une gamme de produits totalement différents, assurer le prix moindre de ces scénarios, leur coût de développement étant plus faible.

Après avoir tiré de Commando War, scénario fourni avec le soft, et de la pré-histoire, ce mois-ci nous vous proposons quelques échos du scénario futuriste. Pour précision, la technique est celle de la 3D isométrique, avec (aux yeux des graphistes) que ce n'est pas évident. Aux débuts nouvelles, les programmeurs en sont à la phase de peaufinage des personnages et comptent bien terminer pour la rentrée. On leur souhaite d'y parvenir.



TITUS
Amiga / PC / ST
Octobre

ORIENTAL GAMES

Après Electronic Arts et son très bon Badoukan, c'est à Firchard de nous proposer une simulation d'arts martiaux. Oriental Games propose en effet des combats dans 3 disciplines qui sont le karaté, le kung-fu et le kyo-lun-hen-kai!

Le but est de gagner une médaille d'or dans les trois championnats que propose le jeu, ce qui ne sera pas évident. En gagner une demande déjà une habileté sans pareille et un entraînement important.

Le jeu propose bien des innovations, comme la possibilité de préprogrammer des enchaînements de coups, jouables dans la partie d'un seul mouvement du joystick!

Côté jeu, on a le choix entre trois niveaux de difficulté.

Graphiquement, Oriental Games est assez sympa, surtout au niveau des visages des personnages que l'on voit crier de douleur durant les combats! On les entend également, puisque la plupart des sons sont digitalisés, ce qui accroît le réalisme du jeu. Enfin, sachez que si un coup marche bien avec un adversaire, ne croyez pas que ça va durer longtemps, car vos opposants s'adaptent à votre jeu!

Tout complet dans le numéro de fin août de Génération 4!

FIRCHARD
Amiga / ST
Mijettes



ACCOLADE™

All time favourites

ACCOLADE™

All time favourites



The best in entertainment software.

Une compilation de jeux
lancés comprenant
Test Drive, March Ball,
Mini-Full, Apollo 18.
Disponible sur
IBM PC,
IBM 486/128 Disque.

ACCOLADE™

All time favourites



The best in entertainment software.

HARDBALL II

The best in entertainment software.

Accolade Europe Ltd., Units 17, The Lombard Business Centre,
80 Lombard Road, London E11 1 3SL. Telephone: 01-44-71 734 1291.

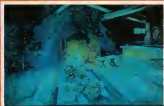
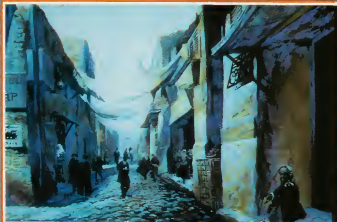
HEART OF CHINA

Dynamix, qui avec Die Hard, David Wolf et A-10 Tank Killer, nous avait prouvé sa maîtrise de la 3D, se lance désormais dans les jeux d'aventures. Heart Of China est une enquête policière se déroulant en 1930. Comme vous vous en doutez, cette aventure vous emmènera dans diverses villes dont Paris, Istanbul, Hong Kong, Kofimandou, avec, à chaque fois des graphismes superbes, comme vous pouvez le voir sur les quelques photos publicées. En fait, les auteurs se sont inspirés de peintures, ce qui se ressent sur les pages écran et sur leur style. En plus, de nombreuses animations sur ces écrans donnent vie au jeu et le rendent passionnant. Le scénario consiste à retrouver la jeune fille d'un milliardaire renommée. Elle a été enlevée par le chef d'une mini dictature, un personnage sinistre et inquiétant. Il faut donc mener une enquête difficile, trouver des alliés pour attaquer la Internews où est détenue la captive. Utilisant uniquement la souris, il suffira de cliquer sur certains endroits et personnages pour diriger et accéder à tous les menus permettant de jouer. Quelques scènes d'arcade sont prévues pour animer ce jeu qui s'annonce de très bonne facture, surtout pour les graphismes.



DYNAMIX
PC
Novembre





LES PREVIEWS

MURDER

Ce programme signé US Gold est la nouvelle réalisation de l'auteur de *Blade Warrior* pour Mirrosoft, jeu qui sortira également en septembre. Il s'agit d'un jeu dans le genre du *Quack*, soit un jeu d'espionnage policière.

Le jeu se déroula dans un manoir anglais, durant l'entre-deux-guerres. Dans ce manoir habitoient bien des personnes d'une même famille, plus quelques serviteurs et amis. C'est la nuit ! Le tonnerre gronde. Soudain, un éclair reluit dans la nuit, puis un cri... Voilà le début d'une enquête que vous allez devoir mener rapidement, puisque vous n'avez que 2 heures avant l'arrivée de Scotland Yard, qui reprendra dès lors l'affaire à son compte !

Le jeu propose une vue isométrique de toutes les pièces où se déroule le jeu que se joue entièrement à la soirée. Vous pouvez quasiment les sauter, relever et identifier des empreintes digitales, chercher des indices et, une fois que vous pensez avoir trouvé le meurtrier, le faire arrêter. Le jeu comporte 4 niveaux de difficulté, et propose près de 3 millions et demi de meurtres possibles, avec des modes et des histoires variables et 20 armes du crime possibles. Les personnages ont tous des comportements différents, que le joueur devra connaître afin d'agir correctement avec eux. Heureusement, votre carnet d'enquête se remplit automatiquement selon ce que vous découvrez, ce qui évite d'avoir à tout noter!





HEROES

SCHWARZENEGGER · BOND

SKYWALKER · BARBARIAN

4 HEROES LEGENDAIRES · 1 SUPERCOMPILATION

LICENCE TO KILL

Basé sur le célèbre roman de Michael Crichton, ce jeu vidéo vous permet de vivre les aventures de James Bond. Vous devrez éliminer les méchants et sauver les femmes.



Plateforme : Amiga 500, Atari ST

Domark Ltd., 111 St. Lucy Road, London W14 8JF, England. Tel: 01-894 2224. Fax: 01-894 2225. E-mail: domark@compuserve.com

CONAN THE BARBARIAN

Basé sur le célèbre roman de Michael Crichton, ce jeu vidéo vous permet de vivre les aventures de Conan le Barbare. Vous devrez éliminer les méchants et sauver les femmes.



Plateforme : Amiga 500, Atari ST

Domark Ltd., 111 St. Lucy Road, London W14 8JF, England. Tel: 01-894 2224. Fax: 01-894 2225. E-mail: domark@compuserve.com

THE RUNNING MAN

Basé sur le célèbre roman de Michael Crichton, ce jeu vidéo vous permet de vivre les aventures de John Rambo. Vous devrez éliminer les méchants et sauver les femmes.



Plateforme : Amiga 500, Atari ST

Domark Ltd., 111 St. Lucy Road, London W14 8JF, England. Tel: 01-894 2224. Fax: 01-894 2225. E-mail: domark@compuserve.com

STAR WARS

Basé sur le célèbre roman de Michael Crichton, ce jeu vidéo vous permet de vivre les aventures de Luke Skywalker. Vous devrez éliminer les méchants et sauver les femmes.



Plateforme : Amiga 500, Atari ST

Domark Ltd., 111 St. Lucy Road, London W14 8JF, England. Tel: 01-894 2224. Fax: 01-894 2225. E-mail: domark@compuserve.com

DOMARK

Printed by Domark Ltd., 111 St. Lucy Road, London W14 8JF, England. Tel: 01-894 2224. Fax: 01-894 2225. E-mail: domark@compuserve.com



DEPENDANCE!

Tout cela paraît si facile, mais pouvez-vous battre l'ordinateur ou votre adversaire à ce jeu particulièrement ahurissant.



Dependance! C'est vraiment de la réflexion. Le concept est simple... mais pas simple! Mais une fois que vous aurez maîtrisé les quelques points-clés vous pourrez passer à

Certaines briques vous donneront des points de victoire plus grand qu'un un passage dans tout ce jeu niveau... SUPER! Mais croyez-moi, vous aurez bien besoin de cet avantage de cet avantage exceptionnel. Vous aurez besoin de la cadence d'un maître de jeu et de la vitesse d'un lion d'élite. Déterminez votre mouvement, visiez et frappez... C'est aussi simple que cela... aussi simple que de faire griller cinq sautons.



**AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA**

ocean



ZAC DE MOUSQUETTE, 05740 CHATEAUNEUF
GRASSE. TEL: (1) 43350675